F3

Compatível: SHADOWDARK

Dungeon Module F3

Os Muitos Portais de Gann

Autor: Guy Fullerton
Tradução e adaptação: Kelderek McGregor

UMA AVENTURA PARA PERSONAGENS DE 3 - 5 NÍVEL

Compatível: SHADOWDARK

Hienoides bárbaros que saqueiam aldeias e sequestram garotas? Bah! Nada de extraordinário em nosso mundo! Mas quando esses saqueadores recuam para além de portais até então nunca abertos e que se acredita guardarem uma arma de terror primordial, e ainda além dos portões que protegem tesouros antigos jamais contemplados por mãos humanas? Sim! Agora esses são rumores dignos de uma aventura! Que almas ousadas se atreverão a adentrar câmaras esquecidas por séculos, protegidas pelos Muitos Portais de Gann?

Aventuras do Guardião

INTRODUÇÃO

Antes da era dos humanos, um viajante conhecido como Gann veio a este mundo para esconder uma arma de tremendo poder destrutivo, capaz de demolir um reino inteiro em um único ataque punitivo. Então, Gann criou uma fortaleza subterrânea que impediria as raças inteligentes em crescimento do mundo de adquirir o dispositivo. Mas, por razões que só ele conhecia, o Gann também desejava guardiões vivos. Após longas experiências biológicas e sociais, ele criou um meio de proteção consciente para a arma: servos primatas modificados que são tão inteligentes e obstinados quanto necessário para seu papel como zeladores da fortaleza.

Ao longo dos séculos, os portões externos, com regularidade planejada, se abriram por breves períodos, permitindo a manutenção necessária e o reabastecimento automático dos macacos servidores. Em raras ocasiões, criaturas inteligentes entraram pela porta externa escancarada. A maioria morreu ou fugiu, mas dois grupos notáveis resistiram. O primeiro foi um espírito maligno chamado Ashkasar e seu familiar diabólico; eles continuam a chamar o complexo de lar até hoje, satisfazendo seus impulsos cruéis com compulsões sádicas a cada século, aproximadamente.

O segundo, há cerca de 250 anos, foi um grupo de aventureiros em busca de pilhagem e poder. O único membro sobrevivente desta expedição decidiu invocar um instrumento mágico de estase que havia descoberto, para permanecer na fortaleza e ajudar a proteger a arma dos Gann.

Recentemente, uma série de terremotos abalou a região, criando fissuras subterrâneas que agora conectam os confins do complexo dos Gann à vasta rede de túneis percorridos por horríveis raças subterrâneas. Um grupo de zerpanaktes – cobras gigantes que se fundem com seus servos humanoides – descobriu as fendas, explorou parte do complexo dos Gann e encontrou uma maneira de abrir os portões externos antes do previsto. Após negociar com outras facções desprezíveis, os zerpanaktes agora enviam seus aliados homens-hiena para cidades humanas para obter animais adequados para suas bizarras práticas de reprodução simbiótica. Há três meses, um grupo de exploração entrou no complexo, mas foi capturado e entregue aos zerpanaktes. Os portões externos ainda permanecem abertos; os homens-hiena continuam atacando cidades e caravanas, retornando ao complexo com riquezas e cativos. Chegou a hora de um grupo intrépido atravessar os portões em busca de riqueza, vingança ou da própria arma dos Gann...

NOTAS PARA O MESTRE

Níveis dos Personagens: Muitos Portões do Gann é adequado para cinco a sete personagens do 3º ao 5º nível. De forma alguma, todos os encontros possíveis aqui pretendem ser "desafios apropriados" em combate; grupos que pensam, se esgueiram e negociam se sairão melhor do que aqueles que sempre sacam espada. Reconhecer quando fugir e reduzir perdas também é muito importante.

Iniciando a Aventura: Embora haja uma história de fundo para os locais, criaturas e situações descritos neste módulo, nenhum enredo específico deve ser imposto a quem o joga. Os jogadores devem ser livres para interagir com o ambiente como acharem melhor, permitindo que seus próprios objetivos surjam naturalmente.

Aqui estão alguns rumores adicionais (de veracidade duvidosa) e ganchos para ajudar a atrair os personagens para o local da aventura:

1. Adivinhos falam de uma arma potente controlada por um anel de obsidiana em algum lugar nas profundezas dos portões dos olhos assassinos do macaco.

2. A lenda local diz que as cabeças de macaco devoram qualquer um que se aproxime da entrada durante o dia.

3. Durante um ataque, vários homens-hiena usaram coleiras de ferro em forma de serpente.

4. O portal da cabeça de macaco existe há mais de um milênio. Alguns acreditam que as cavernas dentro dele guardam artefatos de um mundo que deu origem ao nosso.

5. Há rumores de que os homens-hiena estão caçando uma menina muito específica, e eles não cessarão seus ataques até encontrá-la.

6. Três meses atrás, o taumaturgo estrangeiro Samuel o Lamanita solicitou aprendizes em cidades próximas, enquanto se gabava de seu conhecimento de magias raras. Sem compradores, ele contratou uma gangue de mercenários e partiu em direção à porta da cabeça de macaco.

7. Acredita-se que o filho adulto de um senhor mercante local esteja entre os cativos capturados em um ataque de homens-hiena. Seus rivais querem organizar secretamente uma expedição para garantir a morte do filho dentro do covil dos homens-hiena. (Você deve decidir onde o filho está dentro do complexo e se ele já está morto.)

CARACTERÍSTICAS GERAIS

A maior parte do complexo dos Gann parece ter sido construída de forma sem emendas, como se todo o local estivesse escavado em um único pedaço ciclópico de granito. A maioria das superfícies possui áreas naturalmente rachadas, esburacadas ou ligeiramente irregulares.

O granito sem emendas é imune a danos de qualquer coisa que não seja efeitos mágicos de 5º nível, armas +3 ou similares, graças aos métodos arcanos de construção usados pelos Gann. Naturalmente, isso impede que estacas de ferro sejam cravadas no granito! Os tetos geralmente chegam a 4,5 metros de altura, ou abobadam-se à mesma altura em corredores e salas longas e estreitas.

As portas são construídas com vigas de madeira petrificada muito resistentes, com 15 cm de espessura, reforçadas com faixas de aço, barras e acessórios de excelente artesanato. As portas não possuem fechaduras. Todas as exceções estão indicadas nas descrições das áreas.

Portas de Sentido Único (Importante!): O complexo contém muitas portas de sentido único, indicadas no mapa como uma porta de meia espessura projetando-se de apenas um lado de uma parede. Você pode ter visto este símbolo usado em outros módulos para representar portas falsas, mas neste módulo elas não são portas falsas! Essas portas de sentido único funcionam da seguinte forma:

1. Do "lado da porta", uma porta de sentido único parece e pode ser aberta como qualquer porta normal. Enquanto aberta, ela permite a passagem de um lado para o outro, parecendo uma porta normal de ambos os lados.

2. Enquanto fechada, não há porta do outro lado (ou seja, o "lado da parede") – é apenas uma parede em branco. pode ser detectada do "lado da parede" como se fosse uma porta secreta, talvez devido a um arranhão revelador no chão, uma pegada parcial emergindo da parede ou semelhante.

3. Nenhuma quantidade de magias de *knock* lançada do "lado da parede" fará com que uma porta de mão única se abra, porque não há porta daquele lado. No complexo de Gann, no entanto, seria razoável que um *chime of opening* tivesse sucesso onde uma magia de *knock* falha, mas apenas porque Gann é fã de teurgia musical!

4. Portas de mão única fecham automaticamente após 1 turno, a menos que sejam mantidas abertas à força de alguma maneira.

MACACOS SERVIDORES

Esses macacos podem ser facilmente distinguidos de macacos normais por suas expressões vazias e pela notável falta de hábitos que lhes confeririam características atrativas: arranhar, vocalizar, bater no peito e gestos faciais comunicativos.

Macacos servos são criados a partir de macacos normais por meio de uma cirurgia quase mágica que altera sua constituição psicológica ao ponto de se tornarem carcereiros dedicados do complexo de Gann. Esse processo os torna de alguma forma plácidos e carentes de espontaneidade. Como servos do complexo, eles respondem à programação de várias formas aos seguintes estímulos:

1. **Discordância Ultrassônica Onde quer que esteja:** Atacar feroz e violentamente macacos não-servos, destruir objetos próximos e gritar furiosamente.
2. **Distorção Plana, Tom baixo:** Dirigir-se ao bloco de estase (área 24) e entrar em uma cela disponível.
3. **Acorde de Tríades em Sol# Agradável:** Um macaco normal está nas proximidades; aproximar-se, operar os controles da talha de gancho para permitir contato e levar o cativo para as áreas 54 e 55 para cirurgia.
4. **Assobio de Macaco Normal:** Soprar um apito agudo de marfim, se for transportado. Destina-se a ser aquele que produz um acorde de tríade em Sol# agradável (ver acima).
5. **Tom C Médio:** Operar a manivela da talha para abrir um portão próximo à fonte do som.
6. **Luz Pulsante Verde:** Ajudar macacos luminescentes a se dirigirem para as áreas densas (áreas 22 e 26).

NOTA: Os estímulos acima estão listados em ordem de prioridade, assim, se vários estímulos estiverem presentes, itens de número mais baixo têm precedência sobre itens de número mais alto. Os servos também executam tarefas razoáveis e mundanas apropriadas para sua função de carcereiros.

Itens carregados: 25% dos macacos servos carregam apitos de marfim presos a um cordão de couro no pescoço; estes produzem o acorde de tríade em Sol# agradável mencionado acima. 50% deles carregam e tocam periodicamente um apito de vidro fosco que produz um som flutuante e assustador; este som é claramente atraente para macacos normais (não-servos) e também de alguma forma prazeroso para os servos.

1. SENTINELAS DE PEDRA

Duas enormes cabeças de macaco de pedra estão colocadas na encosta, flanqueando uma porta de pedra aberta. As estátuas têm 3 metros de altura, com uma expressão severa e olhos fulvos rolados para cima. Os olhos enrolados indicam seu estado inativo/desligado; quando ativados/ligados (veja a área 2), os olhos brilham, parecem observar qualquer criatura próxima e disparam raios vaporizadores em qualquer criatura externa a um alcance de 25 metros (**DC 15 DEX or 5d8 damage**).

A porta de pedra simples fica aberta, aberta para fora em direção à encosta, com um grande e óbvio buraco de fechadura no centro.

Há 25% de chance de 1-3 macacos normais (não macacos servos) observarem as estátuas a uma distância de 60 metros na encosta, tendo vindo aqui porque "ouviram um chamado". Há uma chance de 1 em 6 de um macaco entrar no complexo.

2. INTERIOR DA ENTRADA

A parte traseira da porta de pedra apresenta um par de **barras de aço deslizantes** que podem ser usadas para prender a porta. Além disso, toda vez que a porta é fechada da posição aberta, um sistema de entrada e fluxo de ar conectado faz com que os pedestais de apito nas áreas 23 e 50 produzam som.

Na altura dos ombros no lado sul do corredor há um **vão circular** de 1.5 metro de diâmetro, em seu interior a uma profundidade de 1 metro, se encontra uma **grande engrenagem**, uma haste de 30 centímetros se estende em direção ao corredor, a vara pode ser agarrada e a engrenagem girada, mas isso esconde uma **armadilha**.

São necessários 15 quilos de força para girar a engrenagem para qualquer direção, isso dispara uma longa foice que causa **1d6 pontos de dano** a qualquer membro, que tem uma chance de ser decepado (**DC 15 DEX ou o braço é completamente decepado!**)

Além de abrigar uma armadilha, o eixo serve a um segundo propósito mais importante: é o mecanismo de ativação/desativação para os feixes de vaporização na área 1. Se um dos implementos de aço em forma de T que podem ser encontrados em outro lugar no complexo (veja as áreas 40 e 99) for inserido na profundidade total do eixo, ele se encaixa perfeitamente e pode ser girado pela alça formada pelo "topo" do formato de T; isso realmente gira a seção interna. Girar o implemento no sentido horário rola os olhos da cabeça de macaco para sua posição normal, assim **ativando os feixes de vaporização**; no sentido anti-horário desativa os feixes.

3. CUIDADO COMPLETO

Pegadas sujas e com garras de gnolls, flinds e alguns macacos levam por toda a sala, embora a maioria viaje das escadas em direção à porta na parede sul.

Imagens de mãos com garras de sangue seco pontilham as paredes leste, oeste e sul, **deixadas pelos gnolls** após ataques bem-sucedidos.

4. PORTA DO CRÂNIO

A moldura ao redor da porta ocidental é esculpida para representar um couro cabeludo, com orelhas projetando-se para os lados, sugerindo que a porta poderia ser o rosto completando a cabeça – embora a porta não seja realmente decorada como tal.

Uma massa de insetos, um Cifal.

5. MAPA CEREBRAL

As **paredes e o teto** são gravados com uma representação de **matéria cinzenta**, dividida em porções e rotulada com runas arcaicas: Córtex Pré-frontal, Cerebelo, Lobo Temporal, Córtex Límbico e assim por diante. A representação é abstrata, então o arranjo das zonas não corresponde ao layout de um cérebro real.

Ler magia, ler idiomas e habilidades semelhantes são suficientes para decifrar as runas, assim como as outras runas arcaicas em outras partes do complexo.

A porta norte passa pela parte do diagrama rotulada "Lobo Temporal".

Um cifal zumbindo e girando sem parar está preso aqui, incapaz de abrir as portas devido à sua falta de inteligência. Ele se move agressivamente em direção a qualquer fonte de comida.

> **CIFAL**: **AC** 14, **HP** 40, **ATK** 2 slam +6 (1d10), **MV** near, **S** +4, **D** +0, **C** +4, **I** -2, **W** +0, **Ch** -2, **AL** N, **LV** 7. **Bug Burst**. DC 15 DEX, 4d6 damage near once every 1d4 rounds.

6. MAPA PSICOLÓGICO

As paredes e o teto são gravados com zonas irregulares representando várias qualidades intelectuais de senciência, rotuladas com runas arcaicas: **Subserviência, Raiva, Disposição, Restrição, Responsividade, Luxúria, Instinto, Satisfação e Ganância.**

Uma **mochila invisível** repousa no ápice do teto, **desafiando a gravidade** devido a um feitiço de levitação, que é quebrado caso a mochila seja manuseada. Também dentro da mochila estão 10 pp, uma caixa de tabaco de madrepérola no valor de 34 po, um frasco de cobre (*Potion of Giant Strength* com um forte cheiro de licor), um cachimbo de madeira, uma pederneira, uma pequena toalha e quatro dias de rações.

> **POTION OF GIANT STRENGTH.** Your Strength becomes 18 (+4) and you deal x2 damage on melee attacks for 10 rounds.

7. LIXO INFESTADO

Duas grandes bacias de pedra vazias ficam de cada lado da porta oeste. Muitos detritos, restos e lixo estão espalhados aqui, incluindo duas carcaças normais de macacos. A busca revela um bisturi de aço cego e um colar de ferro na forma de uma serpente ondulante, além de uma imunda *mithral chainmail*, qualquer um que vista essa armadura nas atuais condições, estará sujeito a uma doença similar as dos ratos gigantes.

2d10 ratos gigantes infestam a sujeira e reagem mal à presença de outras criaturas, fugindo para o lado oposto da sala da melhor forma que podem. Se alguém for atacado, eles tentam fugir em frenesi, atacando qualquer criatura que bloqueie sua saída da sala. Dê aos personagens uma chance de ficar de lado; os ratos atacam qualquer um que escolha continuar bloqueando uma saída aberta, mas tentam fugir após uma rodada de combate.

> **RATOS GIGANTES** (2d10): **AC** 11, **HP** 5, **ATK** 1 bite +1 (1d4 + disease), **MV** near, **S** -2, **D** +1, **C** +1, **I** -2, **W** +1, **Ch** -2, **AL** N, **LV** 1 **Disease.** DC 12 CON or 1d4 CON damage (can't heal while ill). Repeat check once per day; ends on success. Die at 0 CON.

8. ALCOVAS E QUATRO CABEÇAS

Cada uma das seis alcovas abriga um pedestal (1.5 m de altura, 1 de diâmetro) que se projeta perfeitamente do chão.

Em cada um dos três pedestais da alcova da parede norte repousa uma cabeça de macaco empalhada e preservada, com seus olhos, boca, narinas e orelhas costuradas fechadas, bem como diversas outras incisões costuradas no crânio. Bem no fundo do enchimento, cada cabeça contém uma pedra cornalina considerável no valor de 20 po.

O pedestal da alcova ocidental contém um pacote do tamanho de uma cabeça de macaco envolto em couro apertado, que na verdade é um vargouille se disfarçando com suas asas. Ele espera até que um personagem esteja particularmente vulnerável antes de atacar, como quando alguém tenta "desembrulhar".

> **VARGOUILLE; AC** 12, **HP** 10, **ATK** 1 bite (close/near) +2 (1d4 + poison) **MV** near (fly), **S** +1, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 2. **Shriek.** All enemies in near DC 15 CHA or paralyzed 1d4 rounds. **Poison.** DC 12 CON or 1 HP lost permanent.

9. COVIL EXTERNO

Muitos excrementos grandes de cobra (1 metro de comprimento, líquidos com uma capa esbranquiçada) ficam no canto nordeste perto de vários ossos humanoides. O zerpanax na área 10 pode facilmente ouvir ruídos vindos desta área e preparará uma emboscada.

10. COVIL DO ZERPANAX CEGO

Três linhas de runas arcaicas estão inscritas na parede sul:

Desconsidere o corpo –
suas muitas formas enganam
Siga os olhos –
eles infalivelmente pastoreiam a mente

Esta é uma pista para a interpretação das esculturas de parede na área 58 e área 83, pois elas se relacionam com o efeito polimorfo na área 72.

Um zerpanax cego e selvagem espreita aqui. Ele nasceu através da morta fêmea grimlock na área 45, e, portanto, tem olhos cegos, escamas cor de carvão e um profundo desejo de matar. Por causa de suas deformidades, os outros zerpanaktes o rejeitaram. Embora não seja totalmente desinformado, ele não conhece línguas e é essencialmente selvagem.

> **ZERPANAX WITH GRIMLOCK TRAITS; AC** 14, **HP** 23, **ATK** 2 bite +4 (1d6 + poison), **MV** near (climb), **S** +3, **D** +2, **C** +1, **I** +0, **W** +0, **Ch** -2, **AL** N, **LV** 5 **Poison.** DC 12 CON or paralyzed 1d6 rounds. **Alien.** Hostile spells that target you are DC 15 to cast.

100 sp, 10 gp, *Greataxe* +1.

11. ESTÁTUA TROMBETA DE OUVIDO

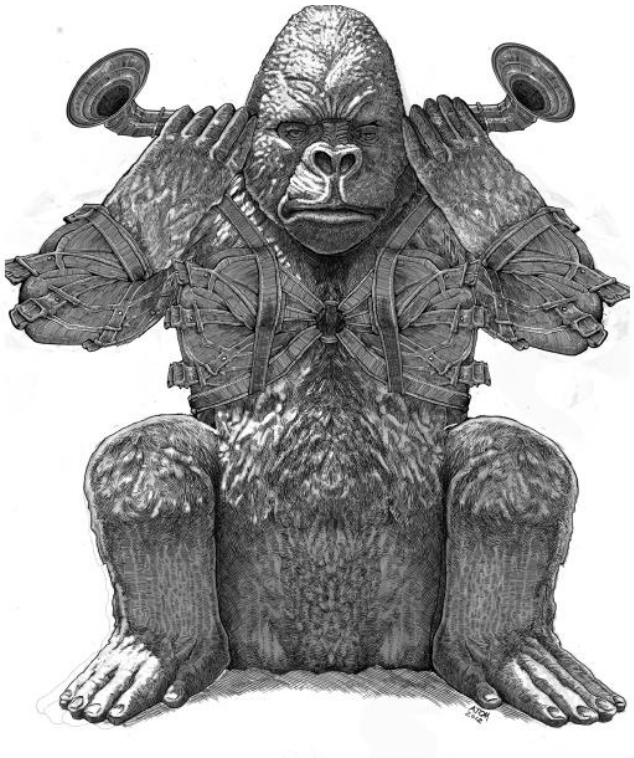
Esta estátua de macaco em tamanho real usa um gibão peculiar e segura uma trombeta de ouvido em cada uma de suas orelhas. Ela se projeta perfeitamente do chão.

Se alguém produz, por instrumento ou voz, uma série específica de notas musicais enquanto estiver na frente da estátua, *melodia angustiada* (área 38):

... a estátua sorri (por meio de algo semelhante a uma boca mágica) e a porta unidirecional adjacente se abre por um turno, permitindo a passagem para o oeste.

Da mesma forma, se alguém produz uma *canção alegre* (área 48):

... a estátua pisca e a porta unidirecional para a área 12 se abre por um turno.



12. POSTO DE VIGILÂNCIA SECRETO

A parede oeste é magicamente alterada para ser um espelho bidirecional, permitindo que os ocupantes desta sala espiem a área 30 e além. Ela irradia uma forte magia de ilusão.

No centro da sala, um pequeno círculo de pedras cerca uma pilha baixa de cinzas frias e cinzentas. Um marco de calcário, grande o suficiente para cobrir uma criatura do tamanho de um humano, é construído contra a parede sul. Perto disso, uma folha quebradiça
de pergaminho (veja a ilustração) repousa sobre uma laje fraturada de calcário e mantida no lugar por um par de maxilas de macaco colocadas em cima dela.

Desmontar o marco revela o cadáver de um humano morto há 250 anos. A cota de malha do cadáver mostra um pouco de ferrugem, mas os anéis de ouro e topázio em cada mão estão imaculados (valendo 70 po cada), assim como a maça ornamentada do lacaio ao lado do corpo. Os flanges da maça são cada uma na forma de um lagarto com chifres de seis pernas. Esta *maça é uma arma +2*, aumenta a *carisma do portador em +2* e permite o uso de *Charm Person* uma vez por dia.

Qualquer grupo que devolver os restos humanos, os anéis e a maça para as pessoas adequadas (conforme descrito no pergaminho e interpretado como você acha adequado para sua campanha) receberá uma recompensa de 50 po. Devolver alguns, mas não todos, os itens resultam em nenhuma recompensa e considerável questionamento sobre onde o item ou itens devolvidos foram encontrados.

Qualquer um atrevido o suficiente para possuir abertamente um item, mas não o devolver, será seguido ao sair e, eventualmente, será alvo de ladrões contratados, assassinos, ou até monstros piores.

Que você tenha encontrado e adentrado este refúgio revela boa acuidade. Que isso também signifique sensatez em suas ações!

ATENTE-SE A ESTAS PALAVRAS:

Imploro que sele este complexo imediatamente e retorne de onde veio! NUNCA REVISITE este lugar! MANTENHA EM SEGREDO tudo o que aprendeu aqui, queime seus escritos sobre isso e jamais os ponha no papel novamente! Caso você detenha as bênçãos de um DESEJO, invoque-o para desfazer sua expedição. SÓ ENTÃO VOCÊ PODERÁ EXISTIR EM PAZ.

Todos nós podemos sofrer um novo pedido, mas por mais imprudente que seja, se tiver compaixão, juro que devo entregá-lo: caso restem meus ossos ou bens terrenos dentro do túmulo rústico nas proximidades, desenterre-os e entregue-os aos DESCENDENTES DE KOLBRANNUS.

No segundo pedido, não negligencie o primeiro.

W

13. SALA COMUM

Duas mesas longas e baixas de granito (9 metros de comprimento, 1,5 metros de largura) correm de norte a sul.

14. POÇO DE LIXO

Uma abertura quadrada (com meio metro de lado) no chão se abre para um buraco mofado de 12 metros de profundidade. O buraco termina em detritos e cascalho. Puxar uma alavanca de pedra escondida na parte inferior oeste da abertura abre a porta secreta para a área 15.

15. CÂMARA DE OBSERVAÇÃO

Orifícios de lupa em algumas das paredes mais curtas (6 metros' de comprimento) permitem a observação dos três quartos adjacentes em estilo dormitório. Uma mesa baixa e larga, construída com tubos finos de electrum e painéis de vidro, fica contra a parede sul; vale 30 po intacta, ou 10 po como electrum recuperado. Em cima da mesa há uma pilha de painéis de vidro do tamanho de um livro, uma caneta de electrum com uma pequena ponta de diamante (vale 12 po) para gravar painéis de vidro e um apito de cobre rachado e torto que produz um chiado discordante ultrassônico que faz com que macacos servos entre em frenesi (veja a barra lateral dos Macacos Servidores).

Três dos painéis de vidro já estão gravados com runas arcaicas. O primeiro contém notas sobre os hábitos de sono de elfos, duendes e outros imortais feéricos. Outra evidência estatística oferece que seis

em cada dez anões reivindicariam objetos de valor abandonados como seus. A última é uma lista de doenças terminais.

16. CÂMARA DE SEPULTAMENTO

Cada uma dessas salas apresenta um macaco empalhado e preservado deitado em uma prateleira funerária fixada na parede diagonal. Todos os seus orifícios são costurados fechados. Escondido dentro de cada enchimento de baú está um pedaço de pedra da lua do tamanho de uma mão, em forma de crescente, que vale 30 po.

17. DORMITÓRIO

Cada um desses quartos contém uma cama de madeira petrificada e estrados.

O mais ao sul desses quartos tem um pequeno buraco na parede leste que permite que um observador na área 15 espie esta câmara. O buraco está escondido dentro de uma área de corrosão natural na parede.

18. REFÚGIO

A porta para este quarto está segura por um feitiço arcano lançado por Samuel-of-the-Loam (veja a área 109, DC 22 para abrir).

Uma carcaça de macaco servo em decomposição está no chão a sudoeste, obviamente morto em combate corpo a corpo e ainda segurando rigidamente um apito de marfim (agradável acorde de tríade G#, veja a barra lateral). Uma vara de 3 metros está sobre a estrutura da cama de madeira petrificada perto da parede sul, e vários suprimentos mundanos estão empilhados nas ripas da cama:

- Grande saco encharcado contendo duas semanas de rações estragadas.
- Três odres cheios de vinho.
- Tubo de pergaminho de lata amassado contendo dez folhas de pergaminho em branco e uma pena de escrever.
- Pequena caixa com três trocas de roupas mundanas, um par de botas de couro e uma adaga.
- Pequeno saco contendo sabão, um pente de prata (no valor de 5 gp), um espelho, um frasco vazio e um bastão de incenso envolto em velino.

Um buraco escondido na parede sul permite que um observador na área 15 espie esta câmara.

19. COVIL ABANDONADO

Uma cama petrificada está esmagada e estilhaçada no canto sudeste ao lado de uma pele de cobra de 6 metros de comprimento. Muitos ossos de rato e goblin estão espalhados pelo chão.

Um buraco escondido na parede leste permite que um observador na área 15 espie esta câmara.

20. EVIDÊNCIA DE CONFLITO

Neste ponto do corredor, manchas e riscos de sangue seco mancham o chão e a parede norte. Resíduos metálicos enferrujados formam o contorno de um círculo perto da porta sudeste profundamente escavada. Os poucos centímetros inferiores da porta levadiça próxima estão carbonizados e escurecidos.

21. GUINCHO DE PORTA LEVATIÇA #1

A manivela de aço em forma de cruz na parede norte levanta e abaixa a porta levadiça próxima, exigindo um minuto para levantar ou abaixar completamente. O guincho não tem meios embutidos de travar em uma posição específica, então a porta levadiça abaixa automaticamente se a manivela do guincho for deixada sem supervisão.

22. COVIL DE SERVIDORES

Atualmente, cada uma dessas duas tocas abriga seis macacos servos, mas esse número pode aumentar se mais forem criados por meio de cirurgia ou liberados da estase.

Um macaco servo de qualquer uma dessas salas responderá a um pedido de apito apropriado para abrir a porta levadiça próxima à área 21.

Perto da parede curva de cada sala, uma pequena abertura quadrada leva a um buraco profundo e estreito. O contato com os resíduos ali contidos tem 50% de probabilidade de expor um personagem curioso a uma doença.

> **MACACOS SERVOS** (6): **AC** 12, **HP** 10, **ATK** 1 fist +2 (1d6) or 1 rock (far) +2 (1d4), **MV** near (climb), **S** +2, **D** +2, **C** +1, **I** -2, **W** +1, **Ch** +0, **AL** N, **LV** 2.

23. PEDESTAL DE APITO SUPERIOR

Um pedestal se projeta perfeitamente do centro do piso do corredor. Projeções curtas, achatadas e tubulares circundam a circunferência perto do topo. Essas projeções são apitos cujo sistema de fluxo de ar é conectado à porta externa principal do complexo (veja áreas 1 e 2), bem como ao pedestal semelhante no nível médio (área 50).

Quando a porta externa é fechada da posição aberta, os apitos produzem um som de trinado baixo e plano que atrai os macacos servidores para as celas de estase na área 24. (Veja a barra lateral Macacos Servidores) O barulho pode ser ouvido até as tocas dos servidores (áreas 22 e 26) mesmo com as portas intermediárias fechadas. Três voltas depois, as portas das celas de estase fecham automaticamente.

24. BLOCO DE ESTASE

Este corredor leva a nove pequenas celas adjacentes com interiores de esmalte cor de ardósia. A porta de cada uma é feita de pedra e tem uma janela embutida. Essas portas e seus acessórios de pedra são incrivelmente ajustáveis, a ponto de não haver irregularidades ou lacunas aparentes. Cada porção com janela parece estar fundida com, e tão espessa quanto, a própria porta.

Cada uma das pequenas celas marcadas com 'e' está vazia, com a porta aberta, tendo sido aberta para fora no corredor. O resto tem portas fechadas, e cada uma contém 5-7 macacos servos parados imóveis perto das paredes.

As células são câmaras de estase. Enquanto a porta de uma cela permanecer fechada, as criaturas ali são afetadas por uma forma imperfeita de estase temporal que envelhece a criatura um dia para cada mês que passa.

Abrir a porta de uma cela encerra a estase até que ela seja fechada novamente.

> **MACACOS SERVOS** (6): **AC** 12, **HP** 10, **ATK** 1 fist +2 (1d6) or 1 rock (far) +2 (1d4), **MV** near (climb), **S** +2, **D** +2, **C** +1, **I** -2, **W** +1, **Ch** +0, **AL** N, **LV** 2.

25. FORRAGEM DE SERVIDOR

Uma fonte de parede simples enche uma bacia rasa de pedra no canto nordeste da sala. A fonte é alimentada por uma saída de um rio subterrâneo profundo e drena para as águas subterrâneas ao redor através de um buraco na bacia.

Ao sul da bacia, a parede é gravada e esculpida para representar um macaco maternal segurando uma tigela rasa vazia. A tigela em si se projeta completamente para fora da parede e irradia tanto uma adivinhação fraca quanto magia de alteração moderada. Seres de baixa inteligência (somente) podem colher da tigela e sair com ração nutritiva criada magicamente. A magia da tigela garante que nenhuma criatura possa extrair mais comida em um dia do que razoavelmente deveria comer.

26. OUTRO COVIL DE SERVIDORES

Esta área é idêntica aos primeiros covis de servidores (área 22), exceto que é lar de apenas quatro macacos servidores. Um deles é notável por sua extensa coleção de cicatrizes de batalha antigas e uma mão esquerda faltando; este macaco servidor em particular é na verdade um guerreiro anão (6º nível, 33 hp, S 16, Co 17, AL L) que foi polimorfo em forma de macaco e convertido em um servidor. Sua personalidade e mentalidade mudaram muitos séculos atrás para a de um macaco.

> **MACACOS SERVOS** (6): **AC** 12, **HP** 10, **ATK** 1 fist +2 (1d6) or 1 rock (far) +2 (1d4), **MV** near (climb), **S** +2, **D** +2, **C** +1, **I** -2, **W** +1, **Ch** +0, **AL** N, **LV** 2.

27. GUINCHO DE PORTA LEVATIÇA #2

A manivela de aço em forma de cruz na parede oeste levanta e abaixa a porta levadiça próxima (a que bloqueia a passagem norte, não a que bloqueia a passagem leste), exigindo um minuto para levantar ou abaixar completamente. O guincho não tem meios embutidos de travar em uma posição específica, então a porta levadiça abaixa automaticamente se a manivela do guincho for deixada sem vigilância.

28. GRANDE CÂMARA DE SEPULTAMENTO

Três lajes de granito cobrem três cavidades no chão, cada uma das quais contém uma carcaça de macaco empalhada, preservada e costurada. Os peitos dos três macacos escondem uma pérola ruborizada que vale 10 po.

O macaco na cavidade mais próxima da porta está inchado e mofado devido ao mofo amarelo que infestou seu enchimento e comeu quase inteiramente a pele. Tocar no macaco tem 50% de probabilidade de fazer com que a colônia de mofo amarelo libere seus esporos ao estourar a carcaça.

Mofo amarelo: Afetado apenas por fogo, atinge **near**, **1d6** dano e **DC 12 COS ou morte** em 1d6 rodadas.

Uma prateleira de sepultamento escondida é colocada na parede sudoeste, escondida por gesso que combina precisamente com o granito ao redor. Dentro dela está um quarto macaco empalhado, preservado e costurado, cujo peito esconde uma *pearl of power*.

29. DEPÓSITO

Cada uma dessas duas salas contém suprimentos para reparo das portas no complexo: Vigas de madeira petrificada, bem como acessórios e ferragens de aço.

30. CORREDOR REFLETIDO

Esta parede diagonal é uma superfície mágica, quase reflexiva, permitindo que as criaturas vejam além da curva, mas o faz de uma forma que faz o corredor parecer seguir apenas em frente em vez de dobrar. Apenas a 3 metros da parede diagonal um observador é capaz de perceber o layout real, incluindo a parede diagonal e seu brilho espelhado. A parede diagonal inteira irradia uma forte magia de ilusão. Os porteiros gnolls ficam de guarda perto das portas duplas, observando o corredor ocidental enquanto permanecem seguros de ataques diretos e feitiços. Gnolls (2): Veja a barra lateral. Eles sempre usam coleiras de serpente.

> **GNOLL (2); AC** 12 (leather), **HP** 10, **ATK** 1 spear (close/near) +1 (1d6), **MV** near, **S** +1, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 2 **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds).

31. GUINCHO DE PORTA LEVATIÇA #3

A manivela de aço em forma de cruz na parede oeste levanta e abaixa a porta levadiça próxima, exigindo um minuto para levantar ou abaixar completamente. O guincho não tem meios embutidos de travar em uma posição específica, então a porta levadiça abaixa automaticamente se a manivela do guincho for deixada sem vigilância.

Um grande saco no centro da sala contém uma rodela de queijo picante, meio pão, uma boneca humana gasta vestida como uma princesa, e 15 cp.

32. NAVE E CORO

Colunas ajudam a sustentar o teto abobadado de 9 metros de altura, com um ápice que corre ao longo do eixo norte-sul. Recantos na parede, aproximadamente a cada 3 metros, contêm restos sujos e seculares de cera de vela. Eles são cercados por runas arcaicas inscritas de vários grunhidos fonéticos, ou por relevos temáticos de primatas, embora muitos sejam os primeiros vandalizados com maldições de gnolls pintadas, e os últimos com adições de gesso para fazer os relevos parecerem um tanto caninos.

Várias subáreas exigem descrição adicional:

a. BARRICADA: Caixas cheias de pedras pesadas e sujeira são empilhadas contra a porta aqui, impedindo que ela gire para fora. Qualquer barulho alto provoca os wights na área 33, que rosnam e tentam escapar arranhando e batendo contra a porta.

b. CAMPO DE TIRO: Quatro alvos de arco e flecha improvisados em formato humanoide, feitos de madeira, couro e couro, ficam encostados na parede, com dezenas de flechas alojadas em cada um. Incontáveis flechas quebradas espalham o chão na base da parede, mas não há um arranhão ou entalhe na parede em si.

c. ACAMPAMENTO: Um pequeno contingente de gnolls faz seu covil aqui.

> **GNOLL (6); AC** 12 (leather), **HP** 10, **ATK** 1 spear (close/near) +1 (1d6), **MV** near, **S** +1, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 2 **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds).

d. PLATAFORMA: Uma série de degraus levam a uma capela semicircular cuja superfície é 3 metros mais alta que o resto do chão na área 32. Manchas antigas de ferrugem mancham o chão perto da saída sul.

33. TÚMULO ARRASADO

As duas carcaças de macaco que antes estavam nas prateleiras de sepultamento aqui se tornaram criaturas-macacos e são capazes de criar criaturas

com metade da força drenando outros macacos (mas não humanos). Eles não foram empalhados e preservados antes de seu enterro, mas, no entanto, a cabeça de cada criatura contém uma pedra de jaspe do tamanho de uma bola de gude que vale 5 po.

Também aqui, empurrados para os lados da sala, estão três cadáveres de gnolls em decomposição, um grande escudo de madeira, duas lanças e um machado de batalha quebrado. A bolsa de um cadáver de gnoll contém 5 pp e uma chave de ouro em forma de peixe que vale 6 po.

> **WIGHT (2) AC** 14 (chainmail), **HP** 15, **ATK** 1 fist +3 (1d8) and 1 life drain +3, **MV** near, **S** +3, **D** +1, **C** +2, **I** +1, **W** +0, **Ch** +3, **AL** C, **LV** 3 **Greater Undead.** Immune to morale checks. Only damaged by silver or magical sources. **Life Drain.** 1d4 CON damage. Death if reduced to 0 CON.

34. ALOJAMENTOS DA GANGUE

Um grande grupo de gnolls vive aqui, junto com um **goblin escravo** que os gnolls às vezes relegam para a pequena sala adjacente de. Eles usam caixas roubadas como bancos e mesas, e mantem seis galinhas em uma caixa específica grande no canto noroeste.

> **GNOLL (10); AC** 12 (leather), **HP** 10, **ATK** 1 spear (close/near) +1 (1d6), **MV** near, **S** +1, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 2 **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds).
>
> **FLIND (1); AC** 13 (leather), **HP** 14, **ATK** 2 Razor chain (close/near) +3 (1d6+1), **MV** near, **S** +3, **D** +0, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 3. **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds). **Brutal.** +1 damage with melee weapons (included).

FLINDS E GNOLLS

HISTÓRIA: Vários meses atrás, uma companhia de flinds descobriu as portas abertas do complexo e se mudou para lá, usando parte do nível superior como base para organizar seus ataques.

Logo depois, eles foram confrontados com demandas de tributos de Ashkasar (se passando por um homem-cachorro mumificado) e dos zerpanaktes. Para Ashkasar, eles devem fornecer carne humana e tesouro. Para satisfazer os zerpanaktes, eles estão atualmente encarregados de capturar fêmeas humanas vivas. Além disso, os flinds e seus mercenários gnolls recém-recrutados devem mostrar lealdade usando coleiras fornecidas pelos zerpanaktes; elas são forjadas de ferro no formato de serpentes ondulantes. Nenhum dos homens-hiena gosta das coleiras, então eles as usam apenas quando correm o risco de encontrar seus senhores zerpanax.

NOTAS TÁTICAS: Os flinds tentam organizar ataques de várias direções ao mesmo tempo, o que é desafiador, dado que os gnolls tendem a entrar em combate impulsivamente. Arqueiros gnolls gostam muito de atirar em tolos que carregam fontes de luz para seu território.

35. COVIL GNOLL

O centro da parede oeste apresenta uma manivela de aço em forma de cruz que levanta e abaixa a grade levadiça no corredor oeste, exigindo um minuto para levantá-la ou abaixá-la completamente. O guincho não tem meios incorporados de travar em uma posição específica, então a grade levadiça abaixa automaticamente se a manivela do guincho for deixada sem vigilância.

Como esta sala foi originalmente planejada como uma área de estar para macacos servidores, o chão perto da parede curva tem uma pequena abertura quadrada que leva a um buraco profundo e estreito.

Um grupo de gnolls e seus sargentos flind monitoram o corredor oeste.

> **GNOLL (4);**
>
> **FLIND (2);**

36. PRISÃO

Quatro flinds ocupam esta sala, normalmente jogando dados ou torturando ratos com um cutelo enquanto estão sentados em uma mesa de carvalho consertada. Três correntes afiadas, dois porretes amarrados e uma capa de viajante pendem de cavilhas de parede que se projetam perfeitamente da parede norte.

Pelo menos um flind mantém um olhar atento nas portas para as duas salas menores adjacentes, cada uma das quais contém um par de cativos recentes algemados juntos.

Na cela norte estão Sniftermaker, um halfling (2 hp, AL L), e Kowlee, uma meio-orc (Thf 3rd, 12 hp, D 15, AL N) que os flinds presumiram ser macho. A cela sul contém Selano-Selano, um eunuco (4 hp, AL N), junto com Mort, um homem de armas (6 hp, AL L).

Um Flind carrega a chave de ferro para as algemas dos cativos.

FLIND (4); AC 13 (leather), **HP** 14, **ATK** 1 Razor chain (close/near) +3 (1d6+1), **MV** near, **S** +3, **D** +0, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 3. **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds). **Brutal.** +1 damage with melee weapons (included).

37. LÍDER FLIND

Hoogurill, o líder dos homens-hiena, mora aqui junto com membros confiáveis de sua companhia. Seus móveis consistem em pilhas de vigas de madeira petrificadas, acolchoadas e cobertas com lonas, cobertores e sacos de dormir.

FLIND (6); AC 13 (leather), **HP** 14, **ATK** 1 Razor chain (close/near) +3 (1d6+1), **MV** near, **S** +3, **D** +0, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 3. **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds). **Brutal.** +1 damage with melee weapons (included).

LÍDER FLIND – HOOGURILL, O MISERÁVEL; AC 15 (leather + shield), **HP** 21, **ATK** 2 Razor chain (close/near) +4 (1d6+1 + Disarm), **MV** near, **S** +3, **D** +0, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 4. **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds). **Brutal.** +1 damage with melee weapons (included).

O tesouro da companhia está reunido em cinco mochilas duráveis posicionadas em uma prateleira embutida na parede norte para serem rapidamente vestidas caso a companhia precise sair às pressas. O conteúdo dos pacotes é o seguinte, em ordem da esquerda para a direita:

• Caixa de ébano forrada de veludo com filigrana de ouro (vale 65 po) contendo seis pedras de ágata ocular (vale 2 po cada) e encanto de pentagrama de prata do tamanho da palma da mão com um peridoto (vale 100 po), além de roupas mundanas como enchimento para a caixa.

• Pele de lontra gigante (no valor de 240 po, ocupa 2 espaços de equipamento), cuidadosamente dobrada e embrulhada em uma seção de lona.

• Variedade de implementos de electrum com cabos de platina, embrulhados em fronhas: dois bisturis, uma serra pequena, dois pares de fórceps, um martelo, paquímetros largos e dois formões estreitos. Cada implemento vale 90 po.

• Dez peles de raposa (no valor de 3 po cada).

• Varas de electrum cortadas grosseiramente (no valor de 150 po, ocupa 1 espaço de equipamento), uma pequena bolsa contendo oito pedras de citrino (no valor de 5 po cada) e outra pequena bolsa contendo 58 pc.

Outra prateleira semelhante, embora mais curta, inserida na parte oeste da parede sul contém uma variedade de itens que o bando encontrou aqui, mas não considera valiosos no momento:

• Jarra larga com rolha de vidro contendo um cérebro de tamanho humano suspenso em fluido de preservação pungente.

• Três jarras semelhantes cheias de fluido contendo cérebros menores com evidências de incisões e suturas. O fluido dentro de uma dessas jarras se tornou o equivalente a cinco poções cheias de esp, embora beber exija um teste de resistência contra venenos (DC 12) ou o bebedor vomita por uma rodada antes que a magia faça efeito.

Poção de ESP; concede o poder de ler pensamentos, por 12 rodadas.

• Ábaco feito de aço e contas de madeira petrificada.

• Conjunto de quebra-cabeças manipulativos de aço que exigem tanto destreza manual quanto estratégia inteligente para remover barras e anéis de suas peças companheiras.

• Pilha de quatro hemisférios superiores de crânio de macaco.

38. FLAUTISTA MACACO

Esta estátua de macaco em tamanho real se projeta perfeitamente do chão. Ele usa um gibão peculiar e segura uma longa flauta achatada contra o peito. Se tocado, produz uma *melodia angustiada*.

39. ESCRAVOS

Um par de homens-lagarto vive aqui e trabalha na mesa de madeira petrificada mal construída ou ao lado de uma panela de ferro para ensopado em um fogão de pedra improvisado. Por causa da falta de uma chaminé, o teto é preto com cinzas e o quarto cheira fortemente a madeira queimada.

Embora sejam escravos dos flinds, esses homens-lagarto provaram sua obediência e estão livres de amarras para que possam desempenhar melhor seus deveres – limpar, cozinhar, consertar e assim por diante. Eles não procuram ativamente escapar, mas podem ser convencidos a trabalhar para isso se apresentados com um plano simples e compreensível.

> **LIZARDFOLK SLAVE (2); AC 12, HP** 11, **ATK** 1 bite (close/near) +2 (1d4), **MV** near (swim), **S** +1, **D** +1, **C** +2, **I** -1, **W** +1, **Ch** -2, **AL** C, **LV** 2.

40. TESOURO DE REJEITOS

Esculturas obscenas e sugestivas de macacas fêmeas adornam as paredes. Uma grande laje de granito com um topo ligeiramente côncavo projeta-se perfeitamente do centro do chão. Empilhadas sobre e ao redor dela estão pilhas de lixo coletado aqui pelos flinds e gnolls enquanto limpavam a área que agora controlam.

A maioria dos objetos não tem valor - pratos de lata, suportes de lanterna meio enferrujados, vigas petrificadas, garrafas e potes vazios e similares. Mas alguns itens são potencialmente interessantes: uma pele de cobra de 3 metros de comprimento, serras de osso de aço adequadas para abate e um implemento de aço em forma de T de 4' de comprimento feito de um par de cilindros de aço fundidos.

Este implemento é uma chave para ativar/desativar os feixes oculares vaporizadores das enormes estátuas de cabeça de macaco que guardam o exterior do complexo; veja as áreas 1 e 2 para detalhes.

41. SALA DE CONDICIONAMENTO

Os flinds e gnolls rejeitaram usar esta sala devido aos dois dispositivos barulhentos que ela contém. Faça um teste de monstro errante toda vez que um dos dispositivos for ativado.

O primeiro dispositivo é uma manivela de aço em forma de cruz, idêntica em design àquelas que levantam as portas levadiças, situada na parede norte abaixo de um conjunto de três pequenas fendas que irradiam uma tênue magia de alteração. 1-3 minutos após uma criatura visível se aproximar a da manivela, as fendas emitem um tom C médio repetidamente até que a manivela seja girada no sentido horário dez voltas completas; se a manivela não for girada completamente, o tom para de soar após 10 minutos. Se alguém girar a manivela em qualquer outro momento, ela causa um choque elétrico (1 dano) a qualquer um que a toque.

O segundo dispositivo, no centro da parede sul, são três pequenas fendas acima de uma fileira de três pedras de vidro coloridas (roxo, laranja, verde) incrustadas na parede ao lado de uma quarta reentrância onde uma pedra obviamente costumava ser. A área irradia uma leve magia de alteração. Logo após uma criatura visível se aproximar a das pedras, as fendas emitem um dos quatro sons aleatórios; role

1d4:
1 – zumbido baixo (verde)
2 – grunhido modulado
3 – palmas (roxo)
4 – ruído branco (laranja)

O som rolado continua por 10 minutos ou até que alguém toque a pedra colorida entre parênteses correspondente. Se a pedra correta for tocada ou se 10 minutos se passarem, o som pausa e outro som rolado aleatoriamente começa. Se uma pedra incorreta for tocada, ela aplica um choque elétrico (1 dano) em quem a tocou. Após produzir dez sons seguidos, o dispositivo fica inoperante por uma hora. Por causa da pedra faltando, é provável que cada operação do dispositivo dure um tempo significativo.

42. QUARTEL FLIND

Quatro lajes do tamanho de uma cama, perfeitamente adjacentes às paredes oeste e sul, têm manchas escuras de sangue dentro de suas impressões em forma de macaco, bem como pequenas alças inseridas posicionadas para permitir que cordas ou tiras prendam o que quer que tenha estado sobre elas. No teto diretamente acima de cada laje há uma depressão, ligeiramente côncava; uma delas tem pequenos fragmentos rachados de cristal branco embutidos nela.

Vários guerreiros flind guardam uma parte dos bens roubados do bando, que estão empilhados nas lajes ao lado de vários outros itens recuperados:

• Cobertor amarrado e fechado contendo um pedaço de porco defumado.

• Barril sem tampa com quatro espadas longas e duas maças dentro.

• Caixa de inhames (20 quilos) e cebolas (5 quilos).

• Pequeno cofre com uma fechadura quebrada, contendo 18 pp e 161 pp.

• Seis lonas amarradas desleixadamente, com uma corda.

• Barril meio vazio de hidromel no valor de 3 po.

• Barril de sidra fermentada fina no valor de 5 po.

• 13 tigelas de madeira entalhadas com bordas curvas para beber.

• Cinco varas de electrum grosseiramente esticadas com pontas cortadas; (1 espaço de equipamento) no total e no valor de 5 po.

• Escova de banho com cabo de marfim e sem cerdas, no valor de 20 po.

• Painel de vidro do tamanho de um pergaminho gravado com runas arcaicas: "A oscilação além do visível é bem-sucedida! Os feixes são focalizáveis para transformar e reorganizar sem perfurar ou quebrar a matéria craniana. Experimentações posteriores revelarão se a implantação de pedras continua sendo crucial."

> **FLIND (5); AC** 13 (leather), **HP** 14, **ATK** 1 Razor chain (close/near) +3 (1d6+1), **MV** near, **S** +3, **D** +0, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 3. **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds). **Brutal.** +1 damage with melee weapons (included).

43. ARQUEIROS GNOLL

Sacos de dormir manchados e velhas sacolas contendo pertences pessoais dos gnolls cobrem a maior parte do chão aqui. Sete caixotes contêm 108 flechas, amarradas em feixes de 12.

Um grupo de mercenários gnolls mora aqui. Eles são especialistas em arco e flecha e são liderados por um gnoll um pouco mais alto, de focinho cinza.

> **ARQUEIROS GNOLL (9); AC** 12 (leather), **HP** 10, **ATK** 1 spear (close/near) +1 (1d6) or 1 longbow (far) +1 (1d8), **MV** near, **S** +1, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 2 **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds).
>
> **LÍDER GNOLL – GRAGRITT**: **AC** 12 (leather), **HP** 14, **ATK** 2 longsword +3 (1d8) or 2 longbow (far) +3 (1d8), **MV** near, **S** +1, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 3 **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds).

Carrega espada longa, arco longo com 12 flechas, 35 gp e um pandeiro de couro de bezerro ornamentado com ouro (vale 4 gp).

44. CREMATORIUM

Duas grandes calhas retangulares de pedra (6 metros de comprimento, meio metro de largura e profundidade) repousam aqui, uma contra as paredes norte e sul. Cada uma delas contém carvão e cinzas. Fuligem oleosa cobre o interior das calhas, as paredes e o teto adjacentes, e uma parte considerável do chão. Três cabos de madeira petrificada – ficam perto da parede oeste, com pontas lascadas que sugerem que a parte funcional de cada ferramenta quebrou.

45. TÚMULO DUPLO E INCUBADOR

Um cadáver feminino grimlock caído contra a parede oeste, aparentemente tendo morrido grávida; seu útero e abdômen parecem ter estourado violentamente, manchando o chão ao redor. Suas costas têm um par de grandes feridas de perfuração parcialmente curadas, uma em cada lado da espinha, logo acima dos quadris.

Muitas fezes pequenas, brancas e líquidas sujam o chão, e há uma dúzia de peles de cobra mudadas aqui variando de comprimento.

Um macaco empalhado, preservado e costurado jaz no chão perto da parede sudoeste, provavelmente tendo sido retirado da prateleira de sepultamento naquela parede. Seu corpo tem muitos furos de perfuração pareados de tamanhos variados. Seu enchimento de peito esconde um pedaço de pedra da lua do tamanho de uma mão, em forma de crescente, que vale 30 po.

46. SANITÁRIO IMPROVISADO

As paredes são cobertas com desenhos grosseiros em carvão, a maioria dos quais retrata algo semelhante a um centauro sem pernas. O resto dos desenhos lembra uma criatura humanoide um pouco menor em uma posição supina.

Um macaco servo se encolhe em posição fetal contra a parede. Ele caiu em loucura após testemunhar um zerpanax massacrar outro macaco servo no nível do meio. Ele ataca violentamente qualquer um que entre na sala.

> **MACACO SERVO; AC** 13, **HP** 19, **ATK** 2 fist +4 (1d6) or 1 rock (far) +4 (2d6), **MV** near (climb), **S** +3, **D** +1, **C** +1, **I** -2, **W** +1, **Ch** +0, **AL** N, **LV** 4.

47. URNA FUNERÁRIA

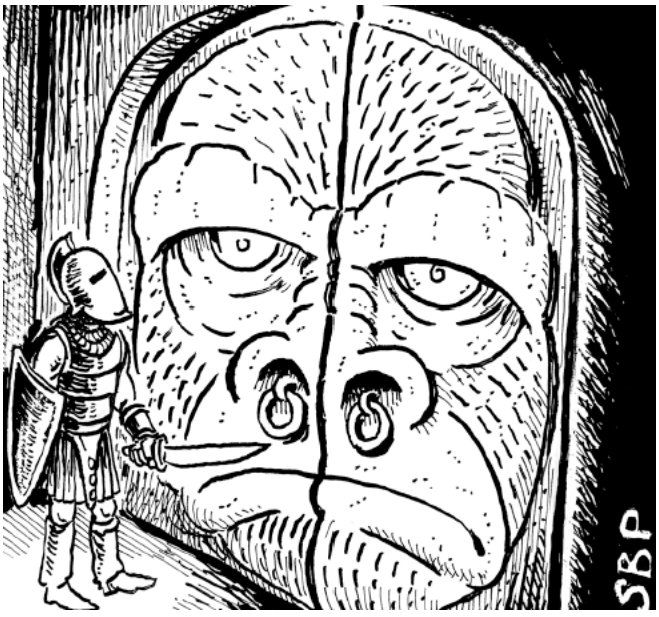
Cada uma dessas quatro câmaras idênticas contém uma urna de pedra sem tampa cheia com as cinzas de macacos cremados. Dentro da urna, na mais ao norte (somente) dessas quatro câmaras, há um apito cilíndrico de electrum que vale 13 po. Quando soprado, ele produz um tom C médio.

Um para elemental de fumaça considera todas essas quatro câmaras idênticas como seu lar. Há 25% de chance de ele repousar dentro da urna em qualquer câmara, e ele tenta afastar ou destruir qualquer um que o perturbe.

> **PARA-ELEMENTAL DE FUMAÇA: AC** 16, HP 30, **ATK** 3 slam +7 (2d6) or 1 Choking, **MV** double near (fly), **S** +3, **D** +5, **C** +2, **I** -2, **W** +1, **Ch** -2, **AL** N, **LV** * **Impervious**. Only damaged by magical sources. **Choking**. All within close DC 15 CON or 2d8 damage and blind one turn.

48. OUTRO FLAUTISTA MACACO

Esta estátua de macaco em tamanho real se projeta perfeitamente do chão. Ele usa um gibão peculiar e segura uma longa flauta achatada contra o peito. Se tocado, produz uma *canção alegre*, por meio de uma boca mágica permanente:



49. PORTAIS DE PEDRA

Ambos os lados dessas portas de pedra de grandes dimensões são inscritos de cima a baixo para representar um rosto severo de primata, não muito diferente das enormes esculturas de cabeça de

macaco que guardam a entrada externa deste complexo.

Apesar do peso, as portas se abrem facilmente para revelar as escadas além, que descem 18 metros antes de chegar à área 50.

CHAVE PARA O NÍVEL MÉDIO

50. PEDESTAL DE APITO INFERIOR

Um pedestal projeta-se perfeitamente do centro do piso do corredor. Projeções curtas, achatadas e tubulares circundam a circunferência perto do topo. Ao soar seu trinado baixo e plano, este pedestal de apito pode ser ouvido até as salas de cirurgia (área 54) mesmo com as portas intermediárias fechadas. Veja a descrição do pedestal de apito superior (área 23) para mais informações.

A escada ao sul leva até a área 49.

Tentativas de rastreamento bem-sucedidas não revelam tráfego de ou para o leste, mas a oeste há evidências de pegadas de macacos e várias pegadas de botas ou sapatos humanoides.

51. MURAL

Uma pintura intrincada na parede oeste retrata cinco humanos em tamanho real caçando de quatro, como tigres, através de manguezais frutíferos em direção a um senhor e uma senhora glutões relaxando em uma clareira, fazendo piquenique em uma colcha dourada e azul-cobalto. De vez em quando, um dos olhos das figuras retratadas parece olhar para alguém na área e então rapidamente desvia o olhar. Todos os olhos irradiam uma tênue ilusão mágica.

Os pequenos buracos na parede sul que permitem que os observadores espiem da área 60 para esta câmara e além são especialmente difíceis de detectar devido ao mural.

52. POÇO AQUOSO

O fundo deste poço de 9 metros de profundidade contém de água parada rasa. Completamente submersos na extremidade oeste estão quatro diamantes falsos e sem valor.

Em direção à extremidade leste estão três carcaças gigantes de besouros de fogo e um pedaço de corda de 15 metros feito de cabelo crespo.

53. GRIMLOCK ESPREITADORES

A porta normal na parede norte apresenta uma maçaneta de aço estilo ferrolho logo abaixo da maçaneta, embora a porta não tenha realmente um ferrolho. Girar a maçaneta em qualquer direção destranca temporariamente a porta secreta aqui, de modo que ela pode ser empurrada para abrir de qualquer lado; a porta secreta trava novamente após uma volta. Enquanto trancada, a porta secreta não pode ser aberta de nenhum dos lados.

Grimlocks e seu lagarto subterrâneo treinado espreitam aqui, ouvindo criaturas se aproximando do Oeste ou norte. Eles tentam ficar fora de vista, escondidos nas alcovas triangulares, com o lagarto no canto noroeste da câmara. Conforme necessário, um dos grimlocks vai para a área 81 para alertar o resto do clã. Eles e seu clã sabem como destrancar e operar a porta secreta, e irão usá-la para flanquear os inimigos.

> **GRIMLOCKS (4); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 sword +2 (1d6), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1. **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

Eles empunham espadas largas e carregam 6 gp cada.

SUBTERRANEAN LIZARD; AC 14, **HP** 25, **ATK** 2 bite +4 (2d6), **MV** near, **S** +3, **D** +1, **C** +3, **I** -3, **W** +1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 4.

54. CIRURGIÕES SIMIOS

Cada uma dessas duas salas opera de forma idêntica. Uma seção quadrada de 3 metros de pedra separa essas duas salas uma da outra; as faces leste e oeste (marcadas com 'a' no mapa) apresentam uma impressão em forma de macaco em pé ao redor da qual há uma representação inscrita de um macaco mais alto com os braços estendidos como se estivesse pronto para abraçar uma criatura que está dentro da impressão. Fundido na parte da "cabeça" de cada impressão está um cristal facetado do tamanho de uma moeda que brilha com todas as cores imagináveis.

Toda a seção quadrada de pedra irradia uma alteração muito forte e magia de

encantamento/encanto, bem como magia de evocação moderada.

Quando uma criatura senciente se levanta — ou é forçada a se levantar — contra a impressão, o "cirurgião" entra em ação. Os braços do grande macaco inscrito se tornam apêndices de pedra que restringem a criatura, enquanto o cristal facetado emite raios invisíveis precisamente sintonizados em várias partes do cérebro do sujeito. Ao longo de um turno completo, isso transforma um macaco normal em um macaco servo, sem salvamento permitido. Outros tipos de criaturas devem resistir com um teste de INT DC 15 ou ficar com inteligência e Carisma 1, o alvo pode tentar um novo teste para recuperar seu intelecto a cada novo dia.

Após a conclusão do processo, os apêndices de pedra se retraem, o sujeito é liberado e o cristal facetado pulsa com luz verde por um minuto. Este último efeito é um sinal para qualquer macaco servo presente ajudar seu membro mais novo a ir para as tocas no nível superior para se recuperar por alguns dias.

O cristal facetado é tão imune a danos e outros efeitos quanto o resto da pedra no complexo. Além disso, qualquer tentativa de danificar o cristal é recebida com uma explosão retributiva igual a um relâmpago (3d6, sem teste).

55. BANDEJAS DE ESFREGA

Quatro cubas de pedra projetam-se perfeitamente do chão. Cada uma está cheia quase até a borda com um fluido antisséptico levemente efervescente e de cheiro forte. No fundo de cada cuba repousa um pedaço solto de giz poroso que irradia uma tênue magia de conjuração; estes magicamente produzem o fluido antisséptico na proporção de uma gota por dia.

Pendurado em uma projeção de parede perto de cada cuba está um conjunto de escovas e pentes longos com cabo de osso. Há nove deles no total, e cada vale 1 po.

Quando macacos servos trazem um macaco normal subjugado aqui antes da cirurgia, eles usam os implementos e o antisséptico para limpar a cabeça e os ombros de seu cativo.

56. CUBA VAZIA

Uma cuba de pedra vazia se projeta perfeitamente do piso perto da parede norte. O piso da cuba é uma placa de pressão; colocar pelo menos 36 quilos de peso sobre ela faz com que toda a parede ocidental deslize para cima, revelando a pequena câmara secreta além.

Remover o peso, ou reduzi-lo abaixo de 80 libras, faz com que a parede deslize com força de volta para baixo.

57. CAIXA DE APITOS

No chão desta câmara secreta repousa uma caixa de vidro transparente com cinco compartimentos retangulares longos dentro. Dois dos compartimentos estão vazios, mas os outros três contêm um apito cilíndrico de electrum (que vale 13 po, produz um tom de dó médio), um apito cilíndrico de prata (que vale 1 po, produz um trinado grave) e um cachimbo de tabaco de com decoração marítima com um apito escondido em sua haste. (Veja a barra lateral para os efeitos dos apitos.)

Enquanto o cachimbo é usado, ele produz um som muito baixo que elfos e demônios próximos acham sutilmente agradável, concedendo vantagem em testes de influência, em situações pacificas. O cachimbo vale apenas 5 po por sua fabricação, mas pode ser vendido por até 100 po se seus efeitos forem conhecidos.

58. CÉREBRO E OLHOS

Um metro' acima do chão na parede oeste há uma gravura em tamanho real de um cérebro com olhos conectados. A gravura é de perfil, com os olhos olhando para a porta. Em conjunto com as runas na área 10, este é um indicador para a localização do efeito polimorfo na área 72.

59. SALA DE JANTAR

Uma mesa de banquete formal elaboradamente esculpida, de 9 metros de comprimento e nove cadeiras combinando estão organizadas ordenadamente na parte oeste da sala. Elas são construídas em madeira de cerejeira, com muitos enfeites trabalhados. Infelizmente, todas elas sofrem com manchas de podridão, sinais de cupins e diversos amassados e arranhões, então o conjunto vale apenas 6 po. A mesa em si se separa em seis seções diferentes de comprimento para facilitar o transporte.

Simplesmente empurrar a seção correta da parede leste é suficiente para abrir a porta secreta do armário com olho mágico. O cômodo é desinteressante de outra forma.

60. ARMÁRIO DE OLHO MÁGICO

O familiar Imp de Ashkasar normalmente repousa em um poleiro de electrum (no valor 31 po) e monitora a longa passagem oriental por meio de um conjunto de olhos mágicos de lupa na parede. Por causa de sua ligação telepática com Ashkasar, a estratégia do Imp pode variar com base na impressão de seu mestre sobre a situação; veja a área 61 para mais detalhes.

De dentro do armário, a porta secreta é bastante óbvia devido a uma barra de puxar de aço.

> **IMP**; **AC** 13, **HP** 9, **ATK** 1 stinger +3 (1d4 + poison), **MV** near (fly), **S** -2, **D** +3, **C** +0, **I** +1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 2 **Impervious.** Fire immune. **Poison.** DC 12 CON or fitful sleep for 1d4 hours.

61. SANTUÁRIO DE ASHKASAR

A ala leste desta sala é organizada como uma área de estar com um motivo sádico. Quatro cadeiras altas e almofadadas de design exótico (cada um vale 2 po) são cuidadosamente organizadas ao lado de uma coleção de dispositivos de tortura: um suporte, estoques, um bloco com machado de carrasco em cima, e uma gaiola suspensa com um suporte. Entre todos eles há uma mesa de centro baixa e estrangeira (vale 2 po) que exibe uma coleira de estrangulamento, um alicate longo, vários ferros de marcação curtos, um garfo de herege e tesouras.

Três telas de pé tampam a ala sul. Além delas, há uma área de estudo e sono mobiliada com uma variedade de antiguidades:

• A escrivaninha do autor (vale 3 po) fica contra a parede leste. Em cima dele repousa um castiçal de ferro, um pequeno incensório dourado em forma de pera com "Tempestulu" gravado na parte inferior (aparentemente valendo 3 po, mas na verdade um *incensário de invocação de elementais hostis do ar*) e um prato de cristal coberto (vale 1 po) contendo três bastões de *incenso de meditação*. Dentro de uma gaveta há um anel de quatro chaves de aço (uma para cada porta de cela na área 64).

Uma segunda gaveta contém dois potes de tinta índigo, uma caneta de osso de asa oca e um pequeno cubo de madeira que brilha intensamente com uma magia de luz contínua. A última gaveta contém uma caixa de ébano articulada (no valor de 49 po) contendo dois pratos de porcelana fina (13 po cada) e dois conjuntos de talheres de platina elaborados com inscrições de rostos apavorados nas alças (75 po por conjunto).

• Cama de casal alta (no valor de 4 po) com enfeites temáticos de selva, equipada com dois colchões grossos de plumas, travesseiros igualmente fofos e uma colcha limpa. Dobrada no pé está uma colcha azul cobalto requintada costurada com fibras de ouro (no valor 80 po).

• Baú (no valor de 12 po) contendo várias trocas de roupas ostentosas em variedades apropriadas para ambos os sexos. Abaixo das roupas há um tubo de porcelana contendo um pergaminho clerical (*Cure Wounds*) e oito frascos de cerâmica com rolha de cera; dois contêm água profana, quatro contêm sangue espesso, outro contém um líquido roxo com cheiro de alcaçuz (*poção de voar*, 5 rodadas), e o último contém um fluido glutinoso claro com pequenos globos oculares suspensos dentro (*poção de sorte*, ganhe um token de sorte).

Esta câmara é o domínio de Ashkasar, um tipo de espírito maligno ligado à carne geralmente chamado de rakshasa. Nota: Você não encontrará essa palavra com "r" listada em nenhum outro lugar do módulo. Isso deve ajudá-lo a lembrar de não dizer isso, o que por sua vez torna Ashkasar um adversário mais formidável. Os jogadores podem suspeitar que Ashkasar seja algum tipo de demônio, ou talvez um NPC usuário de magia, e isso é ótimo. Seu objetivo, que reflete os desejos e precauções de Ashkasar, é que os jogadores fiquem perplexos com sua resiliência e com medo de seu poder. Nem mesmo seu familiar Imp sabe a verdade, porque ele não quer que seu calcanhar de Aquiles seja exposto. E eu não vou te contar qual é o seu calcanhar de Aquiles. Vá procurar se você esqueceu! Mas se os jogadores conseguirem descobrir e explorar a verdade, mais poder para eles!

A atividade sádica de Ashkasar de criar "animais de estimação" ghouls por meio de canibalismo forçado é secundária à preservação de sua própria vida; ele está bastante disposto a fugir do complexo por um

longo período de tempo. Mesmo assim, Ashkasar está profundamente ciente de seu poder considerável, e ele fará esforços para apreender quaisquer humanos que invadam seu domínio, para que eles possam ser compelidos a reconhecer os "prazeres" da antropofagia.

Para esse fim, ele prefere capturar em vez de matar. Por causa de sua imortalidade, Ashkasar é excepcionalmente paciente, e ele simplesmente descansa aqui durante os longos períodos de fechamento do complexo. Se seu ESP revelar que o grupo teve relações pacíficas (ou pelo menos não violentas) com macacos servos, Ashkasar provavelmente assumirá esse disfarce com o grupo. Alternativamente, ele pode aparecer como um antigo associado do grupo, um prisioneiro inocente (talvez "preso" dentro da gaiola de enforcamento), um subordinado útil ou qualquer outra coisa que faça sentido dados os objetivos dos personagens dentro do complexo.

ASHKASAR; AC 16, **HP** 39, **ATK** 2 claw +6 (1d8), **MV** near, **S** +1, **D** +3, **C** +3, **I** +3, **W** +3, **Ch** +4, **AL** C, **LV** 8 **Impervious.** Only damaged by magical sources. Immune to hostile spells of 3rd tier or lower. **Mesmerism.** Can read the minds of all creatures within near. Can instantly take on the illusory appearance of any humanoid. **Weakness.** A crossbow bolt under the effects of the *holy weapon* spell kills the rakshasa.

Blast (INT Spell). DC 12. Far, one target. 3d6 damage. **Snare (INT Spell).** DC 13. Focus. One humanoid target within near paralyzed for duration.

Incensário de Invocação de Elementais do Ar Hostis: Este turíbulo é indistinguível de outros incensários mágicos e comuns. Ele é amaldiçoado: qualquer incenso queimado dentro dele faz com que 1d4 elementais do ar enfurecidos apareçam, um por rodada. Eles atacam toda e qualquer criatura à vista. O incensário não pode ser extinto e queimará até que o invocador ou os elementais sejam mortos.

Incenso de meditação: Quando um sacerdote acende um bloco de incenso de meditação e passa oito horas rezando e meditando nas proximidades, todas as suas magias de 1° nível são roladas com vantagem nas próximas 24 horas.

62. ARMADILHA DE PORTA LEVANTADA

Existem duas dessas áreas no mapa e cada uma opera de forma idêntica, embora de forma independente. Cada armadilha é composta por um par de portas levadiças robustas e uma placa de pressão.

De cada par, a porta levadiça "interna" é a mais próxima da área 63; isso começa na posição para baixo. A porta levadiça "externa" está mais longe da área 63 e começa elevada; ela está acinzentada no mapa como um lembrete. A placa de pressão é uma seção do piso logo antes da porta levadiça "interna", embora ainda entre as duas. (Ou seja, nenhuma das placas se estende para a área 63.) Qualquer peso significativo na placa de pressão – 5 quilos ou mais é suficiente – faz com que a porta levadiça "externa" bata para baixo, seguida por uma rápida elevação da porta levadiça "interna", forçando assim as vítimas a lutar com os mortos-vivos vorazes na área 63.

Observe que Ashkasar usa um amuleto que pode ser usado para levantar ou abaixar qualquer uma das portas levadiças individualmente.

63. ALOJAMENTO PARA CANIBAIS

O chão aqui está completamente livre de detritos.

Cada uma das passagens curtas adjacentes contém uma estátua humanoide nua em pé que se junta perfeitamente ao chão. Começando do sul e continuando para o norte e leste, as estátuas retratam um gnomo, uma nixie, um anão, um elfo, um homem-lagarto, uma annis (bruxa) e um gigante da colina. Todos os olhos das estátuas são botões; se todos os 14 forem pressionados simultaneamente, a porta secreta atrás da estátua de annis se abre, deslizando para cima para permitir o acesso à área 65. Uma maçaneta de aço na borda inferior da porta secreta permite que ela seja puxada para baixo e fechada novamente.

Um grande bando de ghouls e ghasts espera dentro dos corredores curtos até ouvirem a promessa de novas vítimas. Os ghasts inicialmente permitem apenas uma única onda de ghouls (1-4 deles) para correr em direção a qualquer intruso, esperando atrair fogo pesado, e então o resto do bando converge.

Os ghasts mantêm algumas bugigangas escondidas atrás da estátua do elfo: Um grande anel de lata (sem valor), uma corrente de cintura de prata (que vale 2 po) e uma pequena estatueta de cavalo de porcelana (que vale 1 po).

GHOUL (12); AC 11, **HP** 11, **ATK** 1 claw +2 (1d6 + paralyze), **MV** near, **S** +2, **D** +1, **C** +2, **I** -3, **W** -1, **Ch** +0, **AL** C, **LV** 2 **Undead.** Immune to morale checks. **Paralyze.** DC 12 CON or paralyzed 1d4 rounds.

GHAST (3); AC 11, **HP** 20, **ATK** 2 claw +4 (1d8 + paralyze), **MV** near, **S** +3, **D** +1, **C** +2, **I** +0, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 4 **Undead.** Immune to morale checks. **Carrion Stench.** Living creatures DC 12 CON the first time within near or DISADV on attacks and spellcasting for 5 rounds. **Paralyze.** DC 12 CON or paralyzed 1d4 rounds.

64. CÉLULAS DE INICIAÇÃO

No centro da sala repousa uma caixa de jacarandá sem tampa, grande o suficiente para duas pessoas se deitarem confortavelmente dentro, lado a lado. Terra fresca e viva enche a caixa quase até a borda; vermes e pequenos insetos visivelmente escavam perto da superfície. Enterradas dentro da caixa estão várias partes de corpos humanos limpos e decepados em vários estágios de decomposição, incluindo a cabeça de uma adolescente.

Quatro portas de madeira petrificada com fechaduras duráveis e janelas retangulares com barras se abrem para as celas quadradas adjacentes de 3 metros. A cela marcada com 'b' no mapa contém um pseudo ghoul; este antigo humano foi forçado ao canibalismo e viajou parte do caminho para se tornar um verdadeiro ghoul. Somente a restauração ou um desejo podem restaurar sua humanidade.

PSEUDO GHOUL; AC 11, **HP** 11, **ATK** 1 claw +2 (1d6), **MV** near, **S** +2, **D** +1, **C** +2, **I** -3, **W** -1, **Ch** +0, **AL** C, **LV** 2

65. ALCOVAS E CABEÇAS INCÓNGRUAS

Cada uma das oito alcovas abriga um pedestal (1,20 de altura) que se projeta perfeitamente do chão. Sobre cada pedestal repousa uma cabeça empalhada, preservada e costurada. Do Sudoeste e seguindo no sentido horário, as cabeças são de um elfo, um anão, uma annis (bruxa), uma nixie, um homem-lagarto, um gnomo, um gigante da colina e um neandertal.

Runas arcaicas gravadas em toda a superfície de cada pedestal contêm métodos de pesquisa sobre o comportamento e o funcionamento mental da raça da cabeça atualmente repousando sobre ela.

Dentro da cabeça de homem-lagarto empalhada há um *prisma verde-claro* que flutua no ar – uma *pedra ioun* (+1 em jogadas de ataque). O recheio da cabeça de annis contém uma *pedra elipsoide de lavanda* flutuante – outra *pedra ioun* (absorve 20 pontos de dano mágico, então se quebra). Cada uma das outras contém uma grande esmeralda que vale 150 po.

A esmeralda dentro da cabeça de neandertal é o recipiente mágico de um fantasma, que tenta possuir um provável sujeito dentre aqueles que perturbam a cabeça.

GHOST; AC 13, **HP** 27, **ATK** 2 death touch +5 (1d8 + life drain) or 1 possess, **MV** near (fly), **S** -2, **D** +3, **C** +0, **I** +0, **W** +0, **Ch** +4, **AL** C, **LV** 6 **Greater Undead.** Immune to morale checks. Only damaged by silver or magical sources. **Life Drain.** 1d4 CON damage. Death if reduced to 0 CON. **Possess.** One target, close range. Contested Charisma check. If ghost wins, it inhabits the target's body and controls its actions for 2d4 rounds.

66. MACACO DENTUÇO

Duas carcaças gigantes de besouro de fogo estão perto de várias lajes de calcário arranjadas em forma de banco contra a parede oeste. Um rabisco a carvão baixo na parede nordeste diz: "Passe à direita, apenas um por um – condenado está o rebanho!" Pequenos pedaços de carvão estão espalhados. O centro da parede leste apresenta um relevo de cabeça de macaco de grandes dimensões; seus olhos, orelhas e

narinas são retratados como se estivessem costurados, mas sua boca está aberta e visivelmente dentuça. Ela irradia uma leve magia de alteração.

Colocar pedras preciosas que valem pelo menos 10 po na boca do relevo aciona um efeito mágico semelhante ao de uma boca, por meio do qual os dentes esmagam as pedras em pó sem valor. Em seguida, a porta secreta para a área 67 se abre para fora. Não há outro recurso para abrir a porta secreta deste lado.

67. ESQUELETO SECRETO

Restos humanos esqueléticos jazem no chão aqui, segurando uma capa de couro rasgada de um tomo. O interior contém uma mensagem rabiscada às pressas: "Abasteça o Tempestulu e se auto sequestre para que eu possa comungar contigo!"

68. ARMAZENAMENTO DE AMOSTRAS

Duas fileiras de prateleiras de vidro apoiadas por saliências de pedra revestem as paredes desta sala, embora a maioria na parede norte esteja quebrada no chão, misturada com outros pedaços de vidro rachado que parecem ter sido parte de um recipiente ou garrafa de tamanho considerável.

Quatro grandes potes de vidro cheios de fluido nas prateleiras ocidentais contêm um corvo morto e preservado com um cérebro inchado e terrivelmente grande que parece ter se expandido ou explodido para fora do crânio do corvo. Cada cérebro agora tem aproximadamente o tamanho de um humano. O fluido de preservação pungente irradia uma alteração mágica moderada.

Nas prateleiras imediatamente abaixo deles, ficam dois conjuntos de fórceps de aço e uma bandeja de aço oval. Qualquer corvo removido de seu fluido de preservação se expande grotescamente e se transforma em um grell, levando uma rodada para isso. Os grells libertos instintivamente reconhecem a importância dos corvos contidos e tentam esmagar quaisquer outros potes de preservação e libertar seus irmãos; eles podem usar alguns de seus tentáculos para esmagar potes simultaneamente com o uso de outros tentáculos para atacar um inimigo.

> **GRELL (4); AC** 14, **HP** 19, **ATK** 1 beak +3 (1d8) and 1 tentacle +3 (1d6 + grab), **MV** near (FLY), **S** +3, **D** +2, **C** +1, **I** -3, **W** +1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 4. **Grab.** Target is immobilized. DC 15 Strength check on turn to break free.

69. JUNÇÃO E CELA

Ambas as portas de aço das celas próximas estão trancadas. Dentro da cela no lado oeste da junção está um macaco empalhado e preservado sem nenhuma evidência de costura. Seus olhos monótonos estão abertos, e ele veste um casaco de couro antigo e rachado. Embora suas mãos estejam vazias, ele está posicionado de modo a agarrar algo em forma de haste contra seu peito.

A cela oriental contém um macaco empalhado e preservado que é idêntico, exceto que sua pose e uma depressão em seu casaco sugerem que um livro já foi segurado contra seu peito. Um bando de sombras espreita aqui, muitas vezes se escondendo dentro das celas, esperando para escapar e atravessar uma vítima desavisada por trás.

> **SHADOW (7); AC** 12, **HP** 15, **ATK** 2 touch +2 (1d4 + drain), **MV** near (fly), **S** -4, **D** +2, **C** +2, **I** -2, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 3 **Drain.** DC 12 CON or target's STR reduced by 1. At 0 STR, target dies and becomes a shadow.

70. ALCOVAS E OITO CABEÇAS

Oito cabeças de macaco empalhadas, preservadas e costuradas repousam sobre pedestais nas alcovas. Dentro do enchimento, cada cabeça contém uma pérola branca sobrenaturalmente grande e brilhante que vale 100 po.

71. GALERIA

Enormes murais nas paredes norte, oeste e sul retratam realisticamente uma orgia de humanos praticando atos horríveis de canibalismo uns com os outros. De vez em quando, um dos olhos dos canibais retratados parece olhar para alguém na sala e então rapidamente desvia o olhar. Todos os olhos dos canibais irradiam uma tênue ilusão mágica.

Uma escada feita de aço e madeira petrificada fica no canto nordeste perto de uma caixa de ébano aberta (no valor de 58 po) contendo 16 potes de tinta lacrados e três pincéis longos de prata (17 po cada) embelezados com desenhos intrincados de sanguessugas e larvas. Um dos potes de tinta contém um fluido cinza translúcido que é na verdade um *óleo de escorregadio*. Outra é uma tinta branca mágica (no valor de 30 po) que faz com que

qualquer olho pintado com ela olhe esporadicamente para o observador; há tinta suficiente para renderizar mais 20 olhos. O restante contém corantes mundanos.

Óleo de escorregadio: Se aplicado em uma pessoa, torna ela imune a agarrões por 8 horas, se aplicado em uma superfície, cobre 3 metros, e torna impossível caminhar sem cair por 8 horas.

72. SCRIPTURA-MORPHU

Os desenhos assustadores que cobrem as paredes irradiam forte alteração e magia de adivinhação. Conforme os desenhos são vistos por criaturas inteligentes, eles mudam e se remodelam em palavras e parágrafos em todas as línguas conhecidas por essas criaturas.

Apenas letras diminutas são formadas, então um observador distante colhe noções vagas de seu significado. Na verdade, as palavras se adaptam aos desejos do observador, de modo que um personagem pode notar frases sobre encontrar o amor perdido, enquanto outro pode perceber sugestões para satisfazer vingança ou obter riqueza.

Para compreender completamente essas mensagens, que são na verdade fraudulentas em conteúdo, o leitor deve estar ao alcance do braço da parede, mas ao fazer isso ele se torna sujeito à magia dos desenhos. Ele deve realizar um teste de **WIS DC 12** ou ser transformado em um macaco normal, por 24 horas. Personagens que salvam necessariamente recuam da parede, protegem os olhos ou algo parecido; tentativas posteriores de intuir as mensagens exigem mais salvamentos. Macacos servidores tentarão, é claro, subjugar qualquer personagem em forma de macaco e levá-los para cirurgia.

A transformação dura até o personagem cair a 0 pontos de vida, ou sofrer outro trauma físico extremo, os personagens não têm como saber disso, a menos que seja um mago (DC 15), ou uma bruxa (DC 12) descubram.

73. ESCULTURA DO ABRAÇO

As escadas ao norte descem 18 metros antes de chegar à área 111. Quatro estátuas de granito inacabadas sobem quase até o topo desta câmara de 12 metros de altura, dobrando-se na cintura e entrelaçando braços desproporcionalmente longos em um emaranhado que obstrui a visão da metade superior da câmara.

Embora obviamente tenham forma humanoide e torsos delgados, as estátuas ainda não apresentam detalhes finos que permitiriam a um observador reconhecer a raça que o escultor pretendia representar. Seus pés se juntam perfeitamente com a pedra do chão.

Um grell espreita dentro do emaranhado de braços, DC 18 para perceber o ataque iminente graças a arquitetura e sombras da sala, se pegar o grupo de surpresa, pode arrastar uma possível vítima para as sombras acima.

> **GRELL; AC** 14, **HP** 19, **ATK** 1 beak +3 (1d8) and 2 tentacle +3 (1d8 + paralyze + grab), **MV** near (FLY), **S** +3, **D** +2, **C** +1, **I** -3, **W** +1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 4. **Grab.** Target is immobilized. DC 15 Strength check on turn to break free. **Paralyze.** DC 12 CON or paralyzed 1d4 rounds.

74. CABEÇAS TAGARELAS

Muitas manchas de sangue colorem o chão. Vários membros bestiais desmembrados estão perto da porta leste, e pedaços abundantes de dentes, ossos e carne murcha estão espalhados.

Os pedestais nas alcovas seguram cada um uma cabeça de macaco empalhada, preservada e costurada, embora nem os olhos nem as bocas estejam costurados. Seus olhos esbugalham e parecem encarar qualquer um que entre.

Se alguém chegar ao centro da sala ou tocar em uma das cabeças, as cabeças começam a gritar coisas sem sentido, causando fúria em qualquer não-macaco a 12 metros que falhe em um teste DC 15 sabedoria. O clamor termina quando nenhuma criatura viva estiver na sala, ou quando as cabeças forem destruídas; cada uma tem 5 pontos de vida.

As cabeças são objetos mágicos, não criaturas, então elas não são possíveis alvos para ataques de criaturas confusas.

Destruir uma cabeça com um golpe violento pode arruinar a pedra preciosa dentro dela. Duas cabeças contêm pedaços oblongos de âmbar (10 po cada), a terceira contém um diamante rachado (35 po) e a última contém uma pedra coralina vermelha rachada (aparentemente valendo 10 po) que é na verdade um *ring of fireballs* (Shadowdark pág. 312).

Qualquer pandemônio aqui pode despertar a curiosidade cruel do próximo zerpanax (área 76) ou de um grupo de grimlocks das áreas 53, 80 ou 81.

75. SALA DE LIXO

Montes de detritos inúteis foram espalhados aqui: prateleiras de vidro quebradas, estátuas em ruínas, acessórios de aço dobrados, tecidos sujos, vigas de portas quebradas, ossos, cascos de besouros de fogo esmagados e assim por diante. O lixo continua para o oeste, no espaço além do arco, que é o covil de uma dúzia de besouros de fogo gigantes.

> **GIANT FIRE BEETLES (12): AC** 13, **HP** 6, **ATK** 1 horn +1 (1d4 + knock), **MV** near, **S** +1, **D** -1, **C** +1, **I** -3, **W** -1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 1 **Knock.** DC 9 STR or pushed a close distance and fall down.

76. SALA DE ESVET

Vinhas grossas e frondosas obscurecem completamente as paredes nas porções leste e noroeste desta câmara, crescendo em dezenas de vasos feitos de cascas de besouro de fogo e subindo pelas paredes em algumas partes do teto. As massas mais densas dessas vinhas de cor escuram brotam feijões curtos. Essas plantas não são nativas do mundo da superfície e foram cultivadas pelos zerpanaktes.

Um par de estátuas de cobras de alabastro de 5 pés de altura fica perto da seção central da parede oeste, uma olhando para o leste e a outra olhando para o noroeste – em direção às concentrações mais espessas de vinhas a respectivas paredes. As estátuas retratam cobras muito robustas com cabeças do tamanho de um homem, bocas fechadas e olhos bem abertos. Seus olhos emitem uma forte luz ultravioleta (visível apenas para monstros e abominações) por meio de uma variante de uma luz contínua, o que permite que as videiras prosperem aqui. Por estarem um pouco gastas e lascadas, as estátuas valem apenas 35 po cada como objetos de arte. Cada estátua pesa 115 quilos.

Centenas de impressões de mãos de macacos decoram as paredes oeste. Nas paredes leste, as videiras escondem três seções separadas de runas arcaicas inscritas:

> Seção Norte: "Os dons eternos de Gann nos abençoam com uma visão que abrange épocas. Nós aproveitamos nossa bênção até que ele retorne para nos descarregar."
>
> Seção do Meio: "Contida dentro da obsidiana, a semente poderosa permanece adormecida. Assim será até que Gann venha para recuperá-la."
>
> Seção Sul: "Nós servimos lealmente como nenhum outro pode servir. Nem nossa mãe nem nosso pai, os Gann são, no entanto, iguais em nossa concepção."

O zerpanax Esvet cuida dos jardins de videiras da sala, ocasionalmente usando um escravo goblin (veja a área 77) para tarefas que exigem mãos. Na maior parte do tempo ele descansa, enrolado entre os potes no canto noroeste da sala.

Esvet está ansioso para adquirir um escravo mais forte e capaz, de um tamanho apropriado, é claro, mas ele é cauteloso e oportunista. Ele atacaria alegremente um indivíduo solitário e até mesmo caçaria membros distantes de um grupo distraído por outros inimigos.

Mas se confrontado com a totalidade de um grupo forte, Esvet foge para o norte nas cavernas naturais.

> **ZERPANAX – ESVET; AC** 12, **HP** 23, **ATK** 2 bite +4 (1d6 + poison), **MV** near (climb), **S** +3, **D** +2, **C** +1, **I** +1, **W** +1, **Ch** +0,

AL N, **LV** 5. **Poison.** DC 12 CON or paralyzed 1d6 rounds. **Alien.** Hostile spells that target you are DC 15 to cast.

77. COVIL DE ESVET

Um ninho de oito grandes travesseiros de couro de grifo (20 quilos e 3 po cada) no canto sudeste contém restos de pele de cobra derretida. Duas tigelas largas, rasas de alabastro em forma de cone (20 quilos e 9 po cada) ficam ao lado do ninho. Uma está cheia de água fresca, a outra com uma mistura de feijões curtos e fungos esfarelados.

O escravo goblin de Esvet está inconsciente em esteiras grossas no canto nordeste. Ele tem um par de feridas de perfuração de presas na parte inferior das costas.

GOBLIN THRALL; AC 11, **HP** 5, **ATK** 1 club +0 (1d4) or 1 shortbow (far) +1 (1d4), **MV** near, **S** +0, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** -1, **Ch** -2, **AL** C, **LV** 1 **Keen Senses.** Can't be surprised.

78. AMPLO SALÃO

Ambos os lados das enormes portas de pedra ao norte estão inscritos de cima para baixo com um rosto de primata carrancudo. Embora bastante maciças, elas são bem equilibradas e abrem facilmente. A leste da porta na parede sul há um nicho semelhante a uma lareira na forma de um relevo de cabeça de macaco olhando para cima com a boca bem aberta.

O vão de 45 metros de altura que se eleva de dentro do nicho é tão apertado que apenas uma criatura do tamanho de um halfling ou menor pode caber lá dentro. Pequenos degraus de aço começam na marca de 9 metros e levam para cima até o topo. Na metade, o vão é sufocado com velhas, mas ainda grossas, teias de aranha. Dentro há um cadáver de sprite desidratado e envolto em teia segurando um pergaminho druídico de *control water*. Limpar as teias com fogo destruirá o pergaminho e fará com que o cadáver do sprite caia antes de queimar completamente, provavelmente colidindo com qualquer um no poço.

O poço termina em uma escotilha de aço com uma maçaneta circular e fechadura que abre para a encosta externa. Até que a escotilha seja aberta, ela é quase imperceptível de fora devido à terra e à vegetação sobre ela.

79. FILÓSOFOS DE GRANITO

Duas estátuas de macacos emergem perfeitamente do chão de granito, cada uma com o dobro da altura e largura de um macaco normal. Cada uma veste um gibão peculiar.

A estátua ocidental segura uma pena de escrita contra o peito com ambos os braços; a estátua oriental segura um tomo (livro) descomunal. As estátuas fornecem pistas para a invocação da gravura na área 100.

Sempre que a estátua do oeste é tocada, uma *boca mágica* permanente faz com que ela diga uma destas frases:

- "Nunca ímpar ou par."
- "Desenhe, ó covarde!"
- "Sombrio como um tolo, distante como um bardo."
- "Levante-se para votar, senhor."
- "Foi um gato que eu vi?"
- "Fuja para mim, elfo remoto!"

Sempre que a estátua do leste é tocada, sua *boca mágica* permanente verbaliza uma das seguintes palavras:

- "toc-toc"
- "psiu"
- "quá"
- "clang"
- "bum"
- "chiado"

Qualquer barulho aqui, inclusive as falas das estátuas, alerta os **margóides** na área 102.

80. FONTE VIGIADA

No ponto norte da seção circular da sala, uma grande máscara de fonte com motivos simiescos, alimentada por uma saída de um rio subterrâneo muito mais profundo, jorra da parede em um poço de drenagem de 12 metros de profundidade.

O fundo do reservatório termina em uma pilha de pedras, através das quais a água drena. Uma alavanca de pedra escondida na boca da máscara faz com que a porta secreta se abra por meio da pressão da água.

Sete grimlocks machos vivem aqui para proteger a fonte de água doce para seu clã. Seus apetrechos incluem sacos de dormir de pele de lagarto e talheres de ferro. Um deles sempre fica de "vigia" com uma orelha contra a porta ocidental.

> **GRIMLOCK (7); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 longsword +2 (1d8), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1. **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

81. GUERREIROS GRIMLOCK

Três seções do tamanho de uma cama na câmara ao longo da parede oeste são mais altas do que o piso ao redor e apresentam amplas depressões em forma humanoide. Os grimlocks descansam ao redor das seções elevadas e brigam quando não estão ocupados. Eles podem facilmente ouvir perturbações através das portas levadiças até a área 88, e reagem agressivamente a invocações de outros locais.

> **GRIMLOCK (12);**
>
> **GRIMLOCK LEADER – HAZTEH'Z; AC** 14 (chainmail), **HP** 19, **ATK** 2 greatsword +4 (1d12), **MV** near, **S** +2, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 4 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

Empunha uma espada de duas mãos e carrega 15 PO.

82. PASSAGEM BLOQUEADA

Barras de aço vão do chão ao teto aqui, com apenas vãos entre elas, bloqueando efetivamente a passagem para o norte. Não há mecanismo para abrir as barras.

83. RESERVATÓRIO OCUPADO

A parte circular da sala abriga um reservatório de 18 metros de profundidade, com água subterrânea próxima mantendo o poço cheio até 30 centímetros abaixo da borda. Dois seres aquáticos ocupam o reservatório.

Um pouco acima do chão no centro da parede sul há uma gravura em tamanho real de um cérebro com olhos conectados. A gravura é do perfil, com os olhos olhando para a parede oeste. Em conjunto com as runas na área 10, este é um indicador para a localização do efeito polimórfico na área 72.

Esta sala não contém mecanismo para abrir a porta secreta.

> **WATER WEIRD (2); AC** 13, **HP** 24, **ATK** 2 constrict +5 (1d6+2), **MV** far (in water), near (out of water), **S** +2, **D** +3, **C** +1, **I** -1, **W** -2, **Ch** -2, **AL** N, **LV** 5. **Constrict.** The water weird's constrict attack deals an additional 1d6 drowning damage if the target is Medium or smaller, and the target is grappled (escape DC 14). Until this grapple ends, the creature is restrained, and the water weird can't constrict another target. **Invisible in Water.** The water weird is invisible when fully immersed in water.

84. ALCOVES E PROGÊNIO

Os pedestais de alcova aqui estão vazios, já tendo sido saqueados pelos grimlocks. Atualmente, um grande grupo de jovens grimlocks vive aqui (18, não combatentes), supervisionados por meia dúzia de fêmeas.

> **FÊMEAS GRIMLOCK (6); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 axe +2 (1d6), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

85. COVIL GRIMLOCK

Muitos grimlocks vivem aqui (5 jovens não combatentes), junto com um lagarto subterrâneo domesticado que fica no corredor norte. Esta também é uma sala de jantar central para o clã; cortes esfolados e massacrados de trogloditas e goblin ficam em tapetes de couro, ao lado de aglomerados de fungos comestíveis e musgo.

> **GRIMLOCK (12); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 longsword +2 (1d8), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.
>
> **FÊMEAS GRIMLOCK (6);** 4 hp.
>
> **GRIMLOCK LEADER – CHR'TA E SAA-FIRN-UUW (2);** 19 hp.
>
> **SUBTERRANEAN LIZARD; AC** 14, **HP** 25, **ATK** 2 bite +4 (2d6), **MV** near, **S** +3, **D** +1, **C** +3, **I** -3, **W** +1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 4.

Chr'ta carrega 10 pp, 20 po e Saa-Firn-Uuw carrega 4 hematitas de 10 po cada.

86. FORJA A FRIO

Os ferreiros Grimlock criam e consertam armas nas três bigornas aqui, martelando, dobrando, cortando e rolando sem o uso de calor. Também presentes estão uma roda de afiar, incontáveis implementos em prateleiras, uma pilha solta de minério de cobre (180 quilos libras, valendo 20 po), um barril de sucata de ferro (100 quilos, valendo 11 po), uma dúzia de espadas longas de ferro acabadas e um baú de madeira rachado contendo 15 colares de ferro em forma de serpentes ondulantes.

> **FÊMEAS GRIMLOCK (5); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 axe +2 (1d6), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

87. CHEFE E CAMPEÃO

Na parede sul oposta à porta, dois cadáveres de enguias pretas manchadas pendem de cavaletes, abertos e pingando, com facas de cortar carne no chão sob seus pés pendurados. Em direção ao centro da câmara, guerreiros grimlock musculosos descansam com suas mulheres em tapetes escamosos, saboreando entranhas encharcadas de vinagre em tigelas de cerâmica.

E'yaru, o chefe do clã, reclina-se em seu amplo trono de ferro contra a parede leste, com seu campeão inclinado por perto. Diante deles, muito como um banquinho, repousa um baú circular de ferro. Vários pedaços de corrente e três cadeados prendem sua tampa. Dentro do baú estão:

- Cabeça encolhida de um grimlock de cabelos brancos.

- Três folhas finas de cobre, pontilhadas com os nomes de 253 fantasmas grimlock que, de acordo com a escrita, buscarão vingança contra quem roubar o tesouro do clã.

- Bolsa de tripas de lagarto contendo três grandes pedras de turmalina (20 po cada), duas pequenas pedras de turmalina (7 po cada) e três pedras de cornalina (5 po cada).

- Pergaminho dobrado mostrando a localização de algum outro local de aventura em sua própria campanha.

- 17 po e 1013 pp.

- 150 quilos de minério de prata puro, valendo 10 pp por quilo.

E'yaru acredita que o pergaminho seja um mapa de algum valor, mas tal diagrama é incompatível com os sentidos grimlock, então ele é incapaz de agir sobre ele. Ele pode oferecê-lo como troca por outros serviços ou bens.

Em combate, E'yaru usa sua varinha para cegar inimigos, para que seus guerreiros possam matar impunemente.

> **GRIMLOCK (6); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 longsword +2 (1d8), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

> **FÊMEAS GRIMLOCK (4); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 axe +2 (1d6), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

> **GRIMLOCK LEADER – EYARU; AC** 14 (chainmail), **HP** 19, **ATK** 2 greatsword +4 (1d12), **MV** near, **S** +2, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 4 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

E'yaru empunha uma espada de duas mãos e uma *varinha de cegueira/surdez*; no formato de uma agulha de costura gigante; a palavra de comando é "olho"). Usa um capacete de ferro fechado, sem fendas para os olhos e cravejado com 15 pedras de sangue (no valor de 90 po). Carrega três chaves de ferro para os cadeados do peito.

> **CAMPEÃO GRIMLOCK – CSKURR: AC** 14 (chainmail), **HP** 28, **ATK** greatsword +6 (1d12 + 2), **MV** near, **S** +3, **D** +0, **C** +1, **I** +0, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 5 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

Empunha uma *espada de duas mãos +2, +3 contra criaturas do fogo*.

88. CORREDOR LOTADO

Jovens grimlocks (12) brincam aqui sob a supervisão de algumas fêmeas. Eles podem facilmente ouvir combates ou outros ruídos altos em áreas adjacentes, mesmo tão longe quanto a área 81, e alertarão o resto do clã.

A passagem para o sul é bloqueada por barras de aço que vão do chão ao teto, com apenas 3" de vãos entre elas. Não há mecanismo para abrir as barras.

> **FÊMEAS GRIMLOCK (3); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 unarmed +2 (1d4), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

89. SALA DE TRABALHO

Fêmeas Grimlock e jovens (10) estão apertados aqui realizando várias tarefas em meio a paletes de dormir e comestíveis desagradáveis.

> **FÊMEAS GRIMLOCK (10); AC** 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 unarmed +2 (1d4), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1 **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

90. JUNÇÃO AMEAÇADORA

Parado na parte de trás do pequeno ramo ocidental está um monstro enorme – um humanoide de 3 metros de altura que lembra um crocodilo e um rinoceronte, preparado e pronto para atacar com seus chifres de cristal. Embora realista, é simplesmente um espécime empalhado e muito bem preservado de outro mundo.

Ele irradia magia de alteração moderada graças a um feitiço permanente de aura mágica de Nystul. A porta para o leste está trancada com um feitiço poderoso.

91. RELÓGIOS HABITADOS

Uma enorme ampulheta com moldura de latão, de 3 metros de altura e quase tão largo, está pendurado na parede leste por um fuso de latão que entra em um buraco na parede. Outra ampulheta, um pouco menor (2 metros de altura), está similarmente suspenso na parede sul. Aproximadamente metade da areia do relógio grande já caiu em seu globo inferior, e o gotejamento lento torna difícil para um observador estimar quanto tempo resta. A areia do relógio menor está inteiramente dentro de seu globo inferior.

Uma inspeção mais detalhada dos relógios de areia revela um pentagrama fosco em cada um dos quatro bulbos de vidro, bem como pequenas pedras de quartzo azul-claro (2 po cada) dentro da areia. Há 4 destas últimas dentro do pequeno relógio e 34 dentro do relógio grande; as pedras são grandes o suficiente e a areia é fina o suficiente para que as pedras não obstruam o fluxo.

Além disso, as massas de areia dentro do grande relógio parecem ser compostas de formas vagamente humanoides, dobradas e entrelaçadas umas sobre as outras. Esta areia é na verdade um grupo de dez homens de areia. O relógio menor contém um único homem de areia, enrolado dentro do globo inferior. Embora atualmente todos estejam cochilando, os homens de areia acordarão em resposta ao barulho ou ao virar dos relógios. Os pentagramas os impedem de se libertar de seus próprios recipientes, então eles tentam negociar a libertação.

Em troca, eles só podem oferecer escassa riqueza (suas pedras de quartzo) e informações; eles sabem detalhes sobre a origem e o propósito do complexo de Gann. Uma vez liberados, sua presença pode causar sono; eles podem tirar vantagem da suscetibilidade de seus libertadores, colocando mais para dormir com toques, se necessário, e roubando quaisquer pedras preciosas disponíveis antes de partir.

Atualmente, restam 50 anos de fluxo no grande relógio. Quando termina, um mecanismo de contrapeso conectado dentro da parede faz com que o relógio gire em torno do fuso para começar uma nova medida de tempo. O relógio também pode ser girado manualmente, embora seja extremamente pesado. Cada vez que o relógio grande gira, o mecanismo conectado faz a ampulheta menor girar, faz com que as portas externas do complexo de Gann se abram (área 1) e faz com que três portas aleatórias de celas de estase se abram (área 24), iniciando assim uma nova fase de manutenção para o complexo.

O fluxo do relógio menor leva 10 dias para terminar. Após a conclusão, seu mecanismo de contrapeso faz com que as portas externas se fechem, o que por sua vez aciona os pedestais de apito nas áreas 23 e 50. Assim como o relógio maior, o menor pode ser girado manualmente.

Com algum esforço, a ampulheta pequena também pode ser afastada da parede ligeiramente, fazendo com que a porta secreta na parede norte se abra.

> **SANDMEN (11): AC** 14, **HP** 18, **ATK** 1 fist +4 (1 + sleep), **MV** near, **S** +3, **D** +1, **C** +2, **I** +0, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 4. **Drowsiness.** All near DC 12 CON or fall into deep sleep for 1d4 hours. **Sleep.** DC 12 CON or fall into deep sleep for 1d4 hours.

92. AMPULHETA DE ESTASE

Um relógio de areia do tamanho de uma mão com uma moldura de latão permanece no canto mais à esquerda dos três cantos na parede norte. Se este relógio de preservação sobrenatural for quebrado ou esmagado, sua magia potencial entra em vigor; todas as criaturas e outros organismos vivos dentro de um raio de 1,5 são mantidos em estase quase etérea, parecendo fantasmagóricos e imóveis, e só podem ser prejudicados por ataques que afetam criaturas

etéreas. As criaturas são restauradas ao normal quando sua forma translúcida é tocada pela carne de outra criatura. Quando usado de forma mundana, o fluxo do relógio se completa em 5 minutos e 11 segundos.

Não há recursos dentro desta sala para abrir a porta secreta.

94. PEDESTAL VAZIO

O pedestal da alcova está vazio, mas irradia uma leve magia de alteração. Colocar uma cabeça de macaco preservada, não danificada e não saqueada, no pedestal faz com que a porta de mão única perto da área 95 se abra por 1 turno.

95. PORTA ENFEITIÇADA

A porta a noroeste é mantida firme por uma magia lançada por Samuel-of-the-Loam (veja a área 109). Abri-la ativa uma boca mágica, conforme descrito na área 107.

96. LABORATÓRIO

Ao longo da parede oeste, há uma longa mesa de trabalho feita de tubos de electrum e painéis de vidro, valendo 60 po intactos ou 20 po como electrum recuperado. Em cima disso, repousa uma agulha de sutura de electrum (1 po), um par de pinças grandes de electrum (5 po) e quatro pratos de vidro do tamanho de uma bandeja com bordas altas.

Uma longa gaiola de electrum (42 po) repousa contra a parede leste e contém os restos enrugados de oito gatos pretos. Uma inspeção minuciosa das carcaças revela uma incisão cicatrizada que corre longitudinalmente na barriga de cada gato.

Empilhadas perto da porta da gaiola estão nove tigelas de cerâmica de alimentação. No ponto norte da sala, um banco de madeira petrificado repousa diante de um dispositivo de electrum e aço que lembra uma roda de fiar (8 po).

97. DISSECÇÃO

Uma carcaça de tigre dente-de-sabre preto como carvão jaz aqui, agora murcha pelo tempo, e aparentemente abandonada durante a dissecação, com sua seção média perfeitamente aberta e vários órgãos afastados. Suas grandes presas caninas maxilares, suas garras dianteiras e seu coração foram todos removidos.

98. FOLHAGEM ETÉREA

Nota: A linha pontilhada no mapa é uma parede ilusória. Da porta, a sala parece ter 9 metros de profundidade.

Vinhas e trepadeiras fantasmagóricas e translúcidas pendem de uma treliça de madeira alta e petrificada que começa logo após a porta e continua até a "parede" distante a 9 metros de distância. Elas crescem de calhas de granito cheias de terra dispostas em forma de U. Dezenas de trepadeiras pendem do “túnel” formado pela treliça, tocando o chão em muitos lugares, de modo que apenas a menor das criaturas poderia navegar pela sala sem tocar na folhagem.

Essas plantas fantasmagóricas são na verdade uma única planta bloodthorn, atualmente em estase, existindo a meio caminho entre os planos etéreo e material primário. Nesse estado, o bloodthorn não pode ser ferido, exceto por ataques que podem afetar alvos etéreos; na verdade, a planta permanece pendurada mesmo se a treliça ou os cochos forem destruídos. Qualquer criatura que toque o bloodthorn fantasmagórico simultaneamente o reanima e o desloca totalmente de volta ao plano material primário, geralmente permitindo que o bloodthorn faça pelo menos um ataque.

BLOODTHORN; AC 14, **HP** 31, **ATK** 4 tendril (double near) +4 (1d6 + grab) and 1 bite +4 (2d8), **MV** none, **S** +3, **D** -2, **C** +4, **I** -1, **W** +2, **Ch** +1, **AL** N, **LV** 5. **Grab.** DC 15 STR or target trapped in tendril. Tendril auto hits target next round. DC 15 STR on turn to break free. **Tendrils.** Four total. AC 18 each. 4+ damage to one severs it.

99. ARMÁRIO

Além da parede ilusória, o guardião familiar de Gann fica no topo de um armário peculiar, de aparência quase orgânica, posicionado contra a parede sul. Este extraordinário gato preto defende o armário contra qualquer perturbação.

O armário é feito de uma resina sintética cor de alcatrão, com sulcos e caroços semelhantes a ossos ao longo das bordas, bem como manchas de crescimentos curtos semelhantes à pelos nas superfícies. Um sulco se projeta perto de uma costura em forma de C, permitindo que a maior parte da frente do armário seja aberta. Dentro do armário estão os seguintes itens:

• Um implemento de aço em forma de T de meio metro de comprimento feito de um par de cilindros de aço fundidos. Esta é uma chave para ativar/desativar os raios oculares vaporizadores das enormes estátuas de cabeça de macaco na área 1.

• Um instrumento de sopro de meio metro de comprimento, com tubo quádruplo, que lembra um oboé, e construído de resina endurecida com três válvulas de platina. Este é, na verdade, um *cajado de comando* com 9 cargas; cada uma de suas três funções é ativada ao tocá-lo com uma das válvulas pressionadas.

• Painel de vidro alto gravado com runas arcaicas explicando que embora a expectativa de vida das fadas seja bem adequada ao papel de zelador, sua propensão à recalcitrância e resistência à magia se opõem fortemente a qualquer receita de reprogramação aplicada ao seu cérebro; os zeladores devem, portanto, ser selecionados entre os maiores primatas presentes no mundo.

• Outro painel de vidro alto gravado com runas arcaicas – notas de pesquisa sobre duas formas de estase. A primeira forma, sendo grande em escala, é adequada para cuidadores arbitrários, mas é imperfeita, pois a lenta decadência recai sobre aqueles afetados. A segunda forma é pessoal em escala e previne corretamente todo envelhecimento e deterioração; a areia e o vidro restantes permitirão a criação de três relógios de estase-terealidade cujo efeito pode ser encerrado por meio do toque da carne.

• Um terceiro painel de vidro mais curto gravado com runas arcaicas contendo apenas uma nota: "Semente de Aniquilação: preta = dormente; vermelha = energizada".

• Duas vestimentas resilientes e flexíveis feitas de liga fina de ouro-mitral, que quando usadas juntas formam um traje da cabeça aos pés sem aberturas para ver. O traje vale 68 po.

> **GUARDIÃO FAMILIAR**; **AC** 13, **HP** 9, **ATK** 1 stinger +3 (1d4 + poison), **MV** near (fly), **S** -2, **D** +3, **C** +0, **I** +1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 2 **Impervious.** Fire immune. **Poison.** DC 12 CON or fitful sleep for 1d4 hours. **Alien.** Hostile spells that target you are DC 18 to cast.

Cajado de comando: Este cajado tem 9 cargas, pode conjurar as seguintes magias; Charm Person (1 carga), Command (3 cargas), Speak With Dead (3 cargas).

100. LAJE ERUDITA

Uma laje de vidro transparente do tamanho de uma cama fica no centro do cômodo. A depressão em forma de humanoide no topo caberia generosamente até mesmo um homem corpulento de 1,80 m de altura. A parte da cabeça da depressão é orientada para a parede oeste e apresenta uma pedra serpentina verde-oliva arredondada (20 po) incrustada no nadir.

A pedra tem uma forte aura de alteração enquanto permanecer incrustada na laje de vidro. Qualquer um deitado dentro da depressão se sente confortável e inclinado a dormir por um ciclo normal completo. Isso faz com que o dorminhoco tenha sonhos que melhoram a mente. Role d20 quando o personagem acordar; se o resultado for maior que o menor entre o Int ou o Wis do personagem, adicione um ponto a qualquer estatística (a escolha do personagem). A pedra funciona três vezes antes de se desintegrar em areia inútil.

Cobrindo a maior parte da parede norte, uma enorme pele listrada de tigre dente-de-sabre está pendurada com sua grande cabeça com presas olhando para baixo, aparentemente agarrando a parede com suas garras traseiras. Ela vale 175 po (2 espaços de equipamento).

Escondida da vista atrás da pele de tigre dente-de-sabre está uma gravura de parede em tamanho real de um par de macacos voltados principalmente para longe do observador. A cena retrata o macaco da esquerda usando uma pena para desenhar uma imagem de uma porta de madeira fechada no livro aberto segurado pelo macaco da direita. Cada um usa um gibão peculiar.

Se alguém nesta sala se concentrar na gravura e pronunciar qualquer frase que seja tanto um palíndromo quanto uma onomatopeia, a porta de mão única na parede norte se abre por 1 turno. (Exemplos incluem, "pop," "peep," e "toot.")

101. PORTÕES PRATEADOS

Duas esculturas de parede prateadas representando portas emolduradas em tamanho real pendem das paredes nordeste e noroeste, aparentemente fixadas por meio de uma dúzia de rebites de prata na moldura de cada uma. Embora pareçam objetos de arte que valem 50 po cada, elas irradiam forte magia de alteração e são, na verdade, portas funcionais que levam a outros locais de aventura (de sua escolha). As portas são fixadas permanentemente nas paredes e não podem ser removidas, exceto por meio de um desejo ou magia semelhante.

102. MARGOYLE SENTINELAS

Esta caverna de 9 metros de altura de pedra bruta e não trabalhada tem muitas superfícies irregulares, fissuras naturais e fendas estreitas. Perto da saída nordeste, no ponto marcado com 'c' no mapa, há um sino de bronze martelado de 3 metros de altura e 4 metros de largura apoiado por uma estrutura de madeira resistente. O formato do sino é o de uma cobra enorme, empinando-se e olhando para baixo para o que se poderia imaginar ser uma presa de tamanho humano.

Por causa do fino artesanato do sino e dos detalhes intrincados – cada escama, ruga e dobra foram cuidadosamente trabalhadas – ele vale 200 gp, embora seja extremamente pesado. Quando tocado, ele soa muito como um gongo, embora com uma qualidade reverberativa mais densa que o torna facilmente ouvido a até 90 metros de distância.

Três margoyles se escondem entre as fendas. Como aliados dos zerpanaktes, eles têm a tarefa de garantir que os intrusos sejam forçados a se encontrar com os zerpanaktes antes de passar pela área. Eles esperam que os grupos que se movem para o norte passem para a caverna maior antes de se revelarem. O margoyles convocam os zerpanaktes com um único toque do sino.

Por estarem acostumados com a passagem de grimlocks, eles têm apenas 25% de probabilidade de parar tal grupo. Sob nenhuma circunstância os margoyles assediam um grupo que passa e que inclua um zerpanax.

Se forçados a lutar, os margoyles tocam o sino repetidamente como um aviso e pedido de ajuda dos zerpanaktes, recuando para sua prateleira escondida (veja a área 103) conforme necessário. Preso em uma fenda estreita e sinuosa na parte mais profunda do ramo oeste (depois do 'd' no mapa) está um *anel de ilusão*, feito de ferro meteorológico e com um desenho de trevo. Ele está quase completamente fora de vista, embora a detecção mágica certamente trairia sua presença.

> **MARGOYLES (3); AC** 16, **HP** 24, **ATK** 2 claw +4 (1d8), **MV** near (fly), **S** +4, **D** +1, **C** +2, **I** +0, **W** +1, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 5 **Impervious.** Only damaged by magical sources. **Statue.** Undetectable against stone.

Anel de ilusão: aparenta ser um anel da sorte, concedendo +2 em qualquer teste para se proteger de algo, como um teste de veneno ou rajada. Na realidade é um anel amaldiçoado, reduzindo em -2 qualquer teste citado.

103. POÇO ORIENTAL

Estalactites descem do teto de 15 metros de altura, e o brilho fraco de crescimentos esparsos de fungos fosforescentes revelam pouco mais do que as extensões da caverna. Um anel de obsidiana cuidadosamente trabalhada é argamassado como uma borda ao redor de um buraco profundo de 6 metros pés de diâmetro, trabalhado grosseiramente no solo. Este poço desce 50 metros para uma fenda horizontal, aberta por um terremoto recente, que corre para baixo em um leve ângulo por 40 metros antes de se conectar a cavernas subterrâneas de sua própria criação.

Três escadas de corda grossas, cada uma com 60 metros de comprimento, são ancoradas no granito perto do anel de obsidiana. 75% do tempo, elas são puxadas para cima em rolos amontoados. Caso contrário, uma ou mais escadas descem para dentro do poço, permitindo que um grupo de grimlocks retorne de sua caça nas passagens abaixo.

No ponto marcado com 'e' no mapa há uma caverna alta, 9 metros acima do chão. A caverna é impossível de ser vista do nível do solo devido a uma borda saliente e seu teto baixo (1,20 de altura). Rachaduras verticais crivam as paredes dentro da caverna. Enfiado dentro de uma das rachaduras está o tesouro das margoyles, cuidadosamente embrulhado em várias camadas de tecido: Uma esmeralda magnífica (500 po), uma granada violeta irregular (37 po) e seis pedras de ônix pretas (6 po cada).

104. CATIVOS DE ZERPANAKTES

Celas a leste e sul parecem ser uma expansão escavada de uma caverna natural. Cada cela é bloqueada por barras de ferro do chão ao teto com uma porta embutida construída de materiais semelhantes. Todas as portas das celas têm fechaduras, mas nenhuma delas é convencionalmente trancada. As três celas ocupadas a seguir são protegidas por feitiços lançados por Samuel-of-the-Loam (veja a área 109):

g. Esta cela contém um humano, Newluck Psalt (Ftr 2nd, 6 hp de 12 máx., AL N). Ele é um capanga de Keshler (veja a área 109), e ele testemunhou os zerpanaktes tomarem Keshler e Samuel-of-the-Loam como escravos depois que seu grupo foi derrotado e se rendeu.

h. Os zerpanaktes mantêm um par de cães da morte que eles capturaram, mas até agora não conseguiram domar.

> **HELL HOUND (2). AC** 13, **HP** 19, **ATK** 2 bite +4 (1d8) or 1 fire breath, **MV** double near, **S** +2, **D** +1, **C** +1, **I** -2, **W** +1, **Ch** -3, **AL** C, **LV** 4 **Impervious.** Fire immune. **Fire Breath.** Fills a near-sized cube extending from hell hound. DC 15 DEX or 3d8 damage. Cannot use again for 1d4 rounds.

i. Um cadáver humano recentemente falecido jaz de bruços logo após a porta da cela, com ferimentos de perfuração gravemente infectados nas costas. Este era Ferd Whistler, um homem de armas de Keshler.

105. PASSAGEM OCLUDADA

Restos tortos e rasgados de estrutura de aço aparafusada em cada extremidade desta passagem sugerem que portões podem ter restringido o acesso aqui. Dezenas de longas tiras de pele de cobra translúcida e mudada pendem do teto ao chão aqui, limitando a visão apenas para adjacente. Na metade da passagem há uma porta na parede norte. Riscadas nela estão as runas padrão para "Pare" e "Privado".

106. SALA OSTENSIVAMENTE PRIVADA

Dois esporos de gás (90% de chance de confundi-los com beholders) pairam sobre um cadáver de minotauro distendido e em decomposição no centro da sala.

Tubos de electrum quebrados e tortos ficam em meio a prateleiras de vidro rachadas e quebradas ao redor do perímetro. No total, os tubos de electrum pesam 25 quilos e valem 25 po.

Os zerpanaktes montaram esta sala e as runas do lado de fora de sua porta para tentar e matar qualquer ladrão em potencial.

> **ESPOROS DE GÁS (2). AC** 5, **HP** 1, **MV** none near, **AL** none, **LV** 4 **Impervious.** Fire immune. **Death Burst.** On death, explodes Near, DC 15 CON or 3d6 damage and disease, death in 24 hours, unless cured.

107. JARDIM DE FUNGOS

Fungos fosforescentes no chão argiloso e no teto de 6 metros de altura iluminam a totalidade desta caverna natural com um suave brilho iridescente. Uma cobertura morta estranha e cerosa fica dentro e ao redor de uma variedade de musgos e camadas de cogumelos venenosos. Dez dos cogumelos venenosos são quase do tamanho de um homem. Uma passagem que leva para noroeste desta caverna tem uma inclinação íngreme. (Ela ganha 9 metros em elevação em 12 metros de distância.)

Vários dos cogumelos venenosos são, na verdade, fungos violetas e gritadores. A fertilização cuidadosa mantém todos eles dentro de 3 metros da parede leste.

Viagem intencionalmente cautelosa ao longo do lado oeste da câmara é a única maneira de ficar fora do alcance deles. Uma inspeção minuciosa da "cobertura morta" revela que são pedaços rasgados de pele de cobra mudada.

A porta para sudeste é protegida por uma fechadura de mago (lançada por Samuel-of-the-Loam (veja a área 109) e uma boca mágica que vigorosamente anuncia o seguinte quando a porta é aberta:

"E eis! Visitantes presentes! Como quiser, você pode colher dos cogumelos e líquens, mas os tubérculos são reservados para o anfitrião!"

Isso é alto o suficiente para alertar os zerpanaktes próximos e desencadear um teste extra de monstro errante.

> **FUNGOS VIOLETAS (3): AC** 7, **HP** 9, **ATK** 2 tendril (near) +0 (1d4), **MV** close, **S** -3, **D** -2, **C** +0, **I** -4, **W** -3, **Ch** -4, **AL** N, **LV** 2.
>
> **SHRIEKERS** (2): **AC** 7, **HP** 9, **ATK** 0, **MV** close, **S** -3, **D** -2, **C** +0, **I** -4, **W** -3, **Ch** -4, **AL** N, **LV** 2. **Shriek.** piercing shriek that lasts for 1-3 rounds. This noise has a 50% chance of attracting wandering monsters.

108. POÇO OESTE

Extensas colônias de fungos fosforescentes no teto de 20 metros de altura fornecem luz fraca suficiente para identificar a forma básica de uma criatura, mas não o suficiente para reconhecer um indivíduo específico. A ampla abertura a oeste fica 9 metros da parede desta câmara; a abertura em si é claramente visível devido à iluminação, mas está escuro além.

Um poço com uma borda de obsidiana de 7 metros de diâmetro – semelhante ao poço na área 103 – desce 70 metros até o ponto onde fica inundado, e continua outros 15 metros debaixo d'água. Uma ruptura sísmica no fundo do poço leva a rios subterrâneos. Qualquer perturbação da água tem 25% de probabilidade de despertar a curiosidade de um par de polvos gigantes que caçam nessas profundezas.

No final do ramo oriental marcado com 'f' no mapa, uma pilha de entulho na altura do joelho cobre o chão, aparentemente tendo se quebrado do teto durante o terremoto recente. Cutucar ou cutucar o teto do ramo faz com que mais entulho caia; qualquer um dentro do ramo sofre 2d6 de dano.

> **GIANT OCTOPUS (2); AC** 13, **HP** 23, **ATK** 2 tentacle (near) +4 (1d8 + grab), **MV** near (swim), **S** +3, **D** +3, **C** +1, **I** -2, **W** +1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 5 **Grab.** DC 15 STR or immobilized. Tentacle auto-hits each round. DC 15 STR on turn to break free. **Ink.** In place of attacks, ink cloud blinds all in near for 1d4 rounds.

109. ZERPANAX DEN

O teto irregular tem em média 6 metros de altura. Ambas as saídas desta caverna descem; a passagem sudeste desce 9 metros em 12 metros de distância, enquanto a abertura mais larga diretamente para o leste tem vista para uma face íngreme que desce na mesma quantidade. Este é o covil compartilhado por três zerpanaktes e seus escravos. O imenso leito de pedras lisas e planas de Zharuss preenche a maior parte do norte cul-de-sac, junto com uma plataforma de ferro para seu escravo, Samuel-of-the-Loam.

Disposto nas proximidades está uma lanterna (acesa apenas quando necessário), três frascos de óleo, uma caixa de isca e o livro de feitiços de Samuel-of-the-Loam, que contém todas as magias que ele memorizou atualmente, além de compreender idiomas, queda de penas, boca mágica, ler magia, localizar objeto, trava de mago e dissipar magia.

Ovizs e Najathii mantêm camas na extremidade sul, de terra cultivada e madeira triturada, respectivamente. Perto da cama de Ovizs há um conjunto de tábuas rangentes para seu escravo, Keshler, além de um arco curto, uma aljava com 13 flechas, duas espadas curtas e uma tigela contendo fungo escuro.

> **ZERPANAX – ZHARUSS: AC** 13, **HP** 37, **ATK** 1 dagger (close/ near) +3 (1d4+1) or 2 spell +5, **MV** near, **S** +0, **D** +1, **C** +0, **I** +3, **W** +1, **Ch** +1, **AL** C, **LV** 8. **Alien.** Hostile spells that target you are DC 15 to cast. **Blast (INT Spell).** DC 12. Far, one target. 2d6 damage. **Levitate (INT Spell).** DC 12. Close. Focus. Hover near for duration, vertical movement only. **Snare (INT Spell).** DC 13. Focus. One humanoid target within near paralyzed for duration. **Lightning Bolt. (INT Spell).** DC 14. 4d6 damage to line far.

Zharuss: *Dagger +1*, *Potion of Healing* (3D8), *Potion of Polymorph*, *scroll of weeb.*

Tem armadura de couro +2, grande escudo, espada longa, varinha de mísseis mágicos (41 cargas; bastão de mogno com espiral de folha de ouro; sussurre para ativar) e um anel de resistência ao fogo.

> **ZERPANAX – OVIZS; AC** 16, **HP** 28, **ATK** 3 longsword +5 (1d8) **MV** near (climb), **S** +4, **D** +2, **C** +1, **I** +1, **W** +1, **Ch** +1, **AL** C, **LV** 6. **Alien.** Hostile spells that target you are DC 15 to cast.

Ovizs: *Leather armor +2, ring of fire resistance* (metade do dano de fogo).

> **ZERPANAX – NAJATHII; AC** 12, **HP** 23, **ATK** 2 bite +4 (1d6 + poison), **MV** near (climb), **S** +3, **D** +2, **C** +1, **I** +1, **W** +1, **Ch** +0, **AL** N, **LV** 5. **Poison.** DC 12 CON or paralyzed 1d6 rounds. **Alien.** Hostile spells that target you are DC 15 to cast.

ZERPANAKTES

Estes zerpanaktes estão principalmente interessados em adquirir escravas humanas (ou semelhantes a humanas) em idade reprodutiva, e são ousados e agressivos quando têm a oportunidade. Se a companheira em potencial for um aventureiro de poder evidente, eles alegremente sacrificam suas escravas atuais e usam quaisquer itens mágicos disponíveis para auxiliar no esforço.

Se o combate parecer iminente, eles aproveitam o terreno elevado proporcionado por seu covil, bem como seu conhecimento das cavernas conectadas, preparando emboscadas, manobras de flanqueamento e ataques à distância, conforme apropriado.

Uma vez envolvido em combate corpo a corpo, qualquer zerpanax sem um servo unido concentra-se em paralisar o máximo de inimigos possível. Eles também podem invocar seus aliados margoyle da área 102.

110. ABÓBADA VERDEJANTE

Pendurada por uma estaca de ferro no ponto noroeste da caverna, encontra-se uma escultura de alabastro de 1,2 m de diâmetro representando o rosto de uma medusa com olhos arregalados, completa com serpentes-cabelo olhando em todas as direções. Cada um dos olhos na escultura emite luz ultravioleta (por meio de um efeito mágico, invisível para visão normal) que ajuda a vegetação subterrânea a crescer por toda a caverna. A escultura pesa 90 kg e vale 45 PO.

Dezenas de variedades de ervas, musgos, trepadeiras e plantas tuberosas incomuns crescem em pilhas de solo, agarram-se densamente às paredes, brotam de cobertura morta de peles de cobra ou se espalham de vasos de cerâmica atarracados. Na extremidade leste da caverna, vários crescimentos densos de gavinhas frondosas se contorcem continuamente; isso pode dar a impressão de uma senciência perigosa, mas essas plantas são inofensivas e não inteligentes.

Muitas das plantas têm usos medicinais ou alquímicos e são reconhecíveis por druidas ou outros especialistas relevantes; esses 100 kg de espécimes valiosos valem 2 PO por quilo. Além disso, algumas das plantas em vasos repousam, crescem sobre e escondem completamente uma estante danificada feita de hastes de electrum tortas e vidraças rachadas (que valem 20 PO pelos 18 kg de electrum recuperável).

CHAVE PARA O NÍVEL INFERIOR

MONSTROS ERRANTES

Esta seção do complexo não está ocupada – não convencionalmente, pelo menos – e é bem protegida, então não há monstros errantes aqui, a menos que os golems de carne de macaco sejam libertados de suas celas (como descrito mais adiante) ou a menos que algumas das proteções sejam removidas.

Para cada golem de carne de macaco liberado, role d6 a cada três turnos. Para cada 1 rolado em um dado, um dos golens de carne de macaco é encontrado. Portanto, se três golems foram liberados, você rolaria 3d6; se dois desses dados mostrarem 1, os personagens encontrariam dois golems de carne de macaco simultaneamente. Alternativamente, você pode rolar apenas 1d6 por vez, mas aumente a frequência dos testes à medida que mais golems de carne de macaco forem libertados.

Além disso, se a porta principal deste nível (área 111) for deixada aberta e os raios vaporizadores forem de alguma forma neutralizados, a lista de monstros errantes do nível intermediário deve ser usada neste nível. Isso se soma à possibilidade de encontrar golens de carne de macaco libertos!

BARRAS DE AÇO

O mapa deste nível mostra uma série de portas levadiças/portões bloqueando o acesso a corredores e pequenas celas. Cada uma é, na verdade, uma série de barras de aço de 7,6 cm de espessura que se estendem por buracos no teto e no chão. Há espaços de 10 cm entre as barras, então apenas criaturas relativamente pequenas conseguem passar.

Alguns dos conjuntos de barras podem ser abertos; estes são explicitamente abordados nas áreas A1 - A4. Os outros conjuntos de barras neste nível não se movem e não há mecanismo para abri-los.

A1 - A4. GOLEM DE CARNE DE MACACO

Cada uma dessas quatro celas é bloqueada por um conjunto de barras de aço verticais e grossas, que podem ser erguidas até os buracos do teto por meio do guincho na sala W correspondentemente numerada. (Assim, o guincho na área W1 levanta as barras em A1, o guincho em W2 levanta as barras em A2 e assim por diante.) As barras têm contrapeso e também podem ser erguidas por força bruta, mas isso requer 900 kg de força de elevação. As barras não permanecerão erguidas, nem mesmo se erguidas pelo guincho, a menos que sejam de alguma forma seguradas ou escoradas.

Um golem de carne de macaco está dentro de cada cela. Cada criatura é uma colcha de retalhos de partes corporais grossas e musculosas dos espécimes de macacos mais massivos dos últimos milênios.

Variações na pelagem e na coloração do couro claramente revelam o fato de que se trata de criaturas amálgama. Enquanto estiver dentro de sua cela, um golem de carne de macaco é amplamente passivo, apenas observando qualquer um que se aproxime com seus olhos arregalados. Se atacado, fica enfurecido, aproveitando uma repentina onda de força para erguer as barras e atacar de sua cela. Um

golem de carne de macaco também sai de sua cela se as barras forem levantadas pelo guincho correspondente.

Uma vez fora de sua cela, um golem de carne de macaco patrulha o nível, destruindo qualquer criatura que encontrar – exceto o Gann e outros golems de carne de macaco, é claro. Ele vagueia pelo nível, movendo-se de sala em sala, até mesmo usando os teletransportadores e aproveitando a eletricidade de "cura" na área 113. Mas nunca viaja a oeste da porta principal do nível (na área 111), nem além da porta secreta na área 118. Finalmente, ele não passa por nenhuma porta que exiba uma runa de Fogo ou Frio; há uma porta desse tipo neste nível, na área 117.

APE-FLESH GOLEM (1 per room, 4 total): **AC** 9, **HP** 35, **ATK** 3 slam +6 (1d8), **MV** near, **S** +4, **D** -1, **C** +4, **I** -1, **W** +1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 7 **Golem.** Immune to damage from fire, cold, or non-magical sources. Healed by electricity. **Berserk.** When at or below 20 HP, +1 slam attack and slams deal double damage.

D1 - D4. DESTINO

O piso de cada uma dessas quatro pequenas salas está um pouco mais sujo do que o restante deste nível, devido à poeira, sujeira e outros detritos que foram trazidos para cá através da sala do teletransportador de numeração correspondente.

T1 - T4. TELEPORTADOR

Cada uma dessas salas está impecavelmente limpa, como se nunca tivesse sido suja ou empoeirada. As paredes, o teto e o piso irradiam forte magia de alteração.

Qualquer coisa ou qualquer pessoa que esteja inteiramente dentro desta sala e toque as paredes, o teto ou o piso é instantaneamente teletransportada para a sala de numeração correspondente, D, juntamente com qualquer roupa ou equipamento carregado. Assim, por exemplo, uma criatura que entra na área T3 é teletransportada para a área D3.

W1 - W4. GUINCHO

Cada uma dessas quatro salas possui uma manivela de aço em forma de cruz em uma parede – a parede norte em W1 e W3, a Leste em W2 e a sul em W4 – que levanta as barras que bloqueiam o acesso à célula do golem de carne de macaco correspondente.

111. SENTINELAS DAS PROFUNDEZAS

Duas enormes estátuas de cabeças de macaco ladeiam a porta quadrada de pedra aqui. Os rostos severos são idênticos aos que guardam a entrada externa do complexo (área 1), e seus olhos flamejantes e brilhantes se movem para frente e para trás enquanto procuram criaturas para vaporizar com seus raios oculares. (**Disintegrate.** DC 15 DEX or 5d8 damage) As estátuas só podem vaporizar criaturas que podem ver, e seus olhos apenas iluminam um raio de 6 metros. Observe que, ao contrário das sentinelas semelhantes na área 1, não há mecanismo para desativar esses raios oculares.

A porta quadrada de 2,4 metros abre para o oeste, mas sua face de pedra simples não oferece maçaneta. Pior ainda, o lado leste da porta possui seis fechaduras deslizantes separadas, então um único feitiço de batida não concederá acesso ao espaço além.

112. FALSO COFRE

Incrustado no chão, há um poço de granito com 3 metros de diâmetro e 1,5 metro de profundidade, circunscrito com obsidiana polida. Este é coberto e hermeticamente fechado por um enorme tampão feito de quartzo translúcido. No fundo do poço encontram-se cajado arcano, outrora poderoso completamente exaurido (sem cargas restantes), um incensário ilegível e carcomido, uma pilha do tamanho de um elmo de pó mineral completamente inerte e três delicados frascos de cristal contendo os *reagentes da vida inexorável* (se esses três líquidos ácidos diferentes forem misturados e a mistura for consumida por inteiro, o bebedor não poderá ser morto por um período de 52 dias, independentemente de qualquer dano causado ao seu corpo).

O tampão de quartzo pesa 900 kg, então acessar o poço pode ser um desafio. Quebrar o tampão é uma opção, mas pedaços que caem podem danificar os itens dentro do poço.

113. ATMOSFERA PERIGOSA

Nuvens cinzentas e ondulantes se agitam e crepitam com eletricidade, obscurecendo completamente a visão dentro desta sala. Qualquer pessoa dentro tem 50% de chance por rodada de receber um choque severo, 4d6 dano. (Isso restaura PV de golens com carne de macaco.)

114. CAVIDADES OCULTAS

Duas prateleiras funerárias estão escondidas aqui, uma em cada uma das paredes diagonais, escondidas por gesso que combina com o granito. Dentro de cada uma estão os antigos restos mortais de um elfo com furos perfurados com precisão em seu crânio. Cada prateleira também contém um item mágico amaldiçoado: no Noroeste, um pergaminho amaldiçoado que transforma o leitor em *gray ooze* (DC 15 Ch) como um outro efeito de polimorfia; no Sudoeste, uma *pedra de peso* (ímã) brutalmente polida (ocupa 4 espaços de equipamento, não pode ser removida sem magia de *restauração*).

115. BECO SEM SAÍDA

Uma armadilha de 15 metros de profundidade no chão se abre quando pelo menos 15 quilos de peso passam do ponto médio da área da armadilha. A porta do poço gira fechando-se novamente alguns segundos após a abertura.

O cadáver de um capanga humano jaz no fundo do poço, tendo caído para sua ruína há 250 anos. Sua armadura de cota de malha e seu grande escudo ainda estão intactos, mas sua espada está quebrada. Sua mochila contém cacos de vidro de quatro frascos de vidro quebrados, rações há muito estragadas, um odre rompido, 30 metros de corda rígida e um tubo de aço para pergaminho contendo uma inscrição a carvão sobre um grande pergaminho. A inscrição corresponde às dimensões de alguns dos painéis de vidro inscritos encontrados em outras partes do complexo e mostra o mesmo tipo de runas arcaicas; Ele discute como um cachimbo específico parece afetar mais do que apenas elfos — crinas invocadas, por exemplo, reagem igualmente bem quando o cachimbo é usado na presença deles.

116. CAVIDADE SAQUEADA

Gesso cobre o chão aqui, tendo sido arrancado da parede norte, revelando uma prateleira funerária contendo ossos de elfo esmagados. Manchas de sangue marrom-escuro salpicam a parede leste e o

chão, e quatro flechas estilhaçadas jazem no canto sudoeste.

117. PORTA FEITA COM RUNAS

Runas para Fogo e Frio estão afixadas nesta porta, feitas de aço e soldadas em uma das faixas de reforço da porta. Enquanto as runas estiverem visíveis, golens de carne de macaco não passarão por esta porta.

118. PORTA SECRETA

Toda a parede gira em direção ao sul se a barra de aço mais à direita na área A1 for puxada para baixo com uma força de 100 quilos.

119. PASSAGEM GUARDADA

A armadilha do fosso neste corredor abre quando 154 kg atingem a metade leste da armadilha, jogando qualquer um que esteja nela para o fundo, 15 metros abaixo. Momentos após a abertura, a porta do fosso se fecha automaticamente.

A porta a leste é protegida por uma magia de armadilha de fogo (4d4 dano).

Em frente à porta, há um bando fantasmagórico e translúcido de 32 gaios-azuis, aparentemente congelados no tempo enquanto voavam, preenchendo quase completamente o corredor. No chão abaixo deles, há areia espalhada e uma ampulheta quebrada com moldura de latão.

O bando está em estase semi-etérea e não pode ser ferido, exceto por efeitos que afetam criaturas etéreas. Qualquer criatura que toque um dos gaios-azuis fantasmagóricos o reanima simultaneamente e o desloca totalmente de volta ao plano material principal. Isso provavelmente causa uma reação em cadeia de reanimações conforme o primeiro pássaro se choca contra os outros.

Um dos gaios-azuis é, na verdade, Wanssowe, uma maga druida com forma alterada e membro do grupo de aventureiros que chegou a este complexo há 250 anos. Ela pretende impedir a remoção da semente da aniquilação do complexo, usando força letal se necessário. Após ser libertada da estase, ela pousa e observa, voltando à forma humana e tomando outras ações conforme apropriado, potencialmente esperando até entender as intenções e os poderes de quaisquer possíveis ladrões.

> **DRUIDA – WANSSOWE: AC** 12, **HP** 44, **ATK** 2 spell +7, **MV** near, **S** -1, **D** +2, **C** -1, **I** +4, **W** +2, **Ch** +1, **AL** L, **LV** 10 **Death Bolt (INT Spell).** DC 15. One target of LV 9 or less within near DC 15 CON or go to 0 HP. **Enervate (INT Spell).** DC 14. Focus. One target within near is stupefied for the duration. **Fireblast (INT Spell).** DC 14. 4d6 damage to all within a nearsized cube within far. **Float (INT Spell).** Self. DC 14. Fly double near for 5 rounds. **Mithralskin (INT Spell).** Self. DC 14. AC becomes 18 for 5 rounds.

Possui *armadura de couro +1*, um *staff of the cobra*, comida e água para meio dia, além de componentes de magia.

120. COFRE DA SEMENTE DA ANIQUILAÇÃO

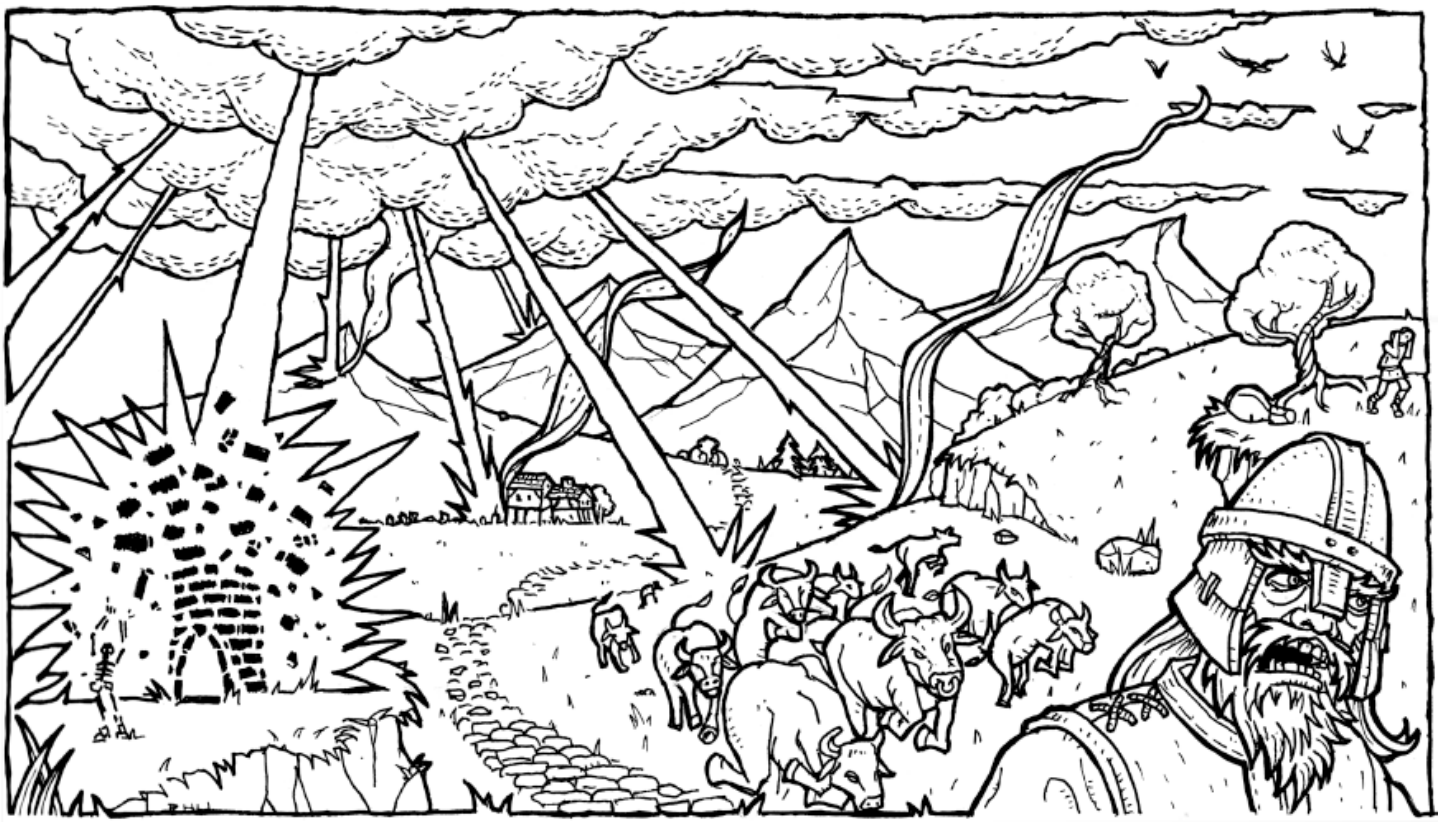
Colocado no chão, no centro desta câmara circular, está um Bloco alto de obsidiana em forma de cone, da altura de um homem. Ao redor do bloco estão runas padrão para Verdade, Perigoso, Fogo, Morte, Irresistível, Poder Destrutivo e Aviso, cada uma repetida várias vezes. No centro da massa dentro do bloco de obsidiana está a arma dos Gann:

> **Semente da Aniquilação**: Este grão de tom escarlate é pequeno o suficiente para caber confortavelmente na palma da mão, mas pesa 90 kg devido à sua extrema densidade. A semente revela empaticamente seus poderes a qualquer um que a toque.
>
> Quando atingido por um golpe violento, este poderoso dispositivo mágico semeia o céu, fazendo chover fogo plasmático e relâmpagos incandescentes por 35 quilômetros em todas as direções. Nenhuma estrutura de superfície feita pelo homem pode resistir ao ataque de um dia inteiro, também desaba estruturas subterrâneas a uma profundidade de 30 metros. Criaturas dentro da área são queimadas até virarem cinzas negras, a menos que possuam uma magia ou item mágico que resista a queimaduras escaldantes (e que serão consumidas ou desgastadas no processo).
>
> Qualquer item ou magia sacrificado dessa forma só protege enquanto o narrador

permitir (1d6 rodadas ou turnos são válidos), então qualquer um que tente fugir da área deve ser rápido ou estar bem equipado com proteções!

A semente pode ser adormecida encapsulando-a em obsidiana, permitindo assim que ela sofra solavancos e impactos sem ativar seu terrível poder.

Todo o piso deste cofre é uma placa de pressão muito sensível. Atualmente, há exatamente 227 kg de peso no piso: 90 kg para a semente de aniquilação mais outros 136 kg para a obsidiana que a encapsula. Se o peso no chão for alterado (seja por pessoas andando no chão, pela remoção do bloco de obsidiana ou por qualquer outro motivo) e não for restaurado para exatamente 226 kg em um turno, os pedestais de apito nas áreas 23 e 50 começam a produzir um chiado ultrassônico discordante, levando os macacos servidores a um frenesi violento. O chiado não cessa até que três dias inteiros tenham se passado.



MONSTROS ERRANTES (Nível 1)

Verifique a cada três turnos, com 1 chance em 6 de um encontro. Se um encontro for indicado, role d12:

1: 1d4 macacos servos. Use macacos normais em vez disso se o encontro ocorrer entre a entrada externa e as portas levadiças; 10% de chance de serem macacos carnívoros.
2-3: 1d10 gnolls e 50% de chance de 1d4 flinds.
4: 1 escravo goblin (MM p. 47), escapou dos flinds/gnolls. Se isso ocorrer perto da entrada externa, 50% de chance de ser um grupo de guerra goblin de 4d6 indivíduos.
5: 1 zerpanax (veja a seção sobre novos monstros).
6: 1 para-elemental de fumaça.
7: 1d4 grimlocks.
8: 1d4+1 mastins das sombras.
9: 1 sandling.
10: 2d4 centopeias gigantes.
11: 2d4 ratos gigantes.
12: 1d6 besouros de fogo gigantes.

MONSTROS ERRANTES (Nivel 2)

Verifique a cada três turnos, com uma chance de 1 em 10 de um encontro (há menos atividade aqui). Se um encontro for indicado, role d12:

1: 1d4 macacos servos, possivelmente levando um macaco normal para as salas de cirurgia (área 54).
2-4: 2d4 grimlocks.
5: 1d2 carniçais.
6: 1d3 zerpanaktes.
7: Ashkasar.
8: 1d6+1 sombras.
9: 1d4+1 mastins das sombras.
10: 1d2 cifais.
11+: 1d6 besouros de fogo gigantes.

MACACO SERVO; AC 12, **HP** 10, **ATK** 1 fist +2 (1d6) or 1 rock (far) +2 (1d4), **MV** near (climb), **S** +2, **D** +2, **C** +1, **I** -2, **W** +1, **Ch** +0, **AL** N, **LV** 2.

GRIMLOCKS; AC 13 (leather), **HP** 4, **ATK** 1 sword +2 (1d6), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **W** +0, **C** -1, **AL** C, **LV** 1. **Blindsight.** Immune to visual attacks, disadvantage on tests against sound and odors.

GHOUL; AC 11, **HP** 11, **ATK** 1 claw +2 (1d6 + paralyze), **MV** near, **S** +2, **D** +1, **C** +2, **I** -3, **W** -1, **Ch** +0, **AL** C, **LV** 2 **Undead.** Immune to morale checks. **Paralyze.** DC 12 CON or paralyzed 1d4 rounds.

ZERPANAX; AC 12, **HP** 23, **ATK** 2 bite +4 (1d6 + poison), **MV** near (climb), **S** +3, **D** +2, **C** +1, **I** +1, **W** +1, **Ch** +0, **AL** N, **LV** 5. **Poison.** DC 12 CON or paralyzed 1d6 rounds. **Alien.** Hostile spells that target you are DC 15 to cast.

SHADOW; AC 12, **HP** 15, **ATK** 2 touch +2 (1d4 + drain), **MV** near (fly), **S** -4, **D** +2, **C** +2, **I** -2, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 3 **Drain.** DC 12 CON or target's STR reduced by 1. At 0 STR, target dies and becomes a shadow.

SHADOW MASTIFF; AC 14, **HP** 15, **ATK** 1 bite +3 (1d10), **MV** near (swim), **S** +3, **D** +1, **C** +2, **I** -3, **W** +1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 3. **Pack Hunter.** Deals +1 damage while an ally is close. **Howl.** Enemies within double near DC 15 WIS or DISADV on attacks and checks 1d4 rounds.

CIFAL; AC 14, **HP** 40, **ATK** 2 slam +6 (1d10), **MV** near, **S** +4, **D** +0, **C** +4, **I** -2, **W** +0, **Ch** -2, **AL** N, **LV** 7. **Bug Burst**. DC 15 DEX, 4d6 damage near once every 1d4 rounds.

GIANT FIRE BEETLES (12): AC 13, **HP** 6, **ATK** 1 horn +1 (1d4 + knock), **MV** near, **S** +1, **D** -1, **C** +1, **I** -3, **W** -1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 1 **Knock.** DC 9 STR or pushed a close distance and fall down.

PARA-ELEMENTAL DE FUMAÇA: AC 16, HP 30, **ATK** 3 slam +7 (2d6) or 1 Choking, **MV** double near (fly), **S** +3, **D** +5, **C** +2, **I** -2, **W** +1, **Ch** -2, **AL** N, **LV** * **Impervious**. Only damaged by magical sources. **Choking.** All within close DC 15 CON or 2d8 damage and blind one turn.

FLIND; AC 13 (leather), **HP** 14, **ATK** 1 Razor chain (close/near) +3 (1d6+1), **MV** near, **S** +3, **D** +0, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 3. **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds). **Brutal.** +1 damage with melee weapons (included).

GNOLL; AC 12 (leather), **HP** 10, **ATK** 1 spear (close/near) +1 (1d6), **MV** near, **S** +1, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** +0, **Ch** -1, **AL** C, **LV** 2 **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds).

GOBLIN; AC 11, **HP** 5, **ATK** 1 club +0 (1d4) or 1 shortbow (far) +1 (1d4), **MV** near, **S** +0, **D** +1, **C** +1, **I** -1, **W** -1, **Ch** -2, **AL** C, **LV** 1 **Keen Senses.** Can't be surprised.

TABELA DE TESOUROS ALEATÓRIOS:

1	*Moedas de Ouro:* (2d20 gp) / **1 xp**
2	*Gema:* **1:** Perola 40 gp, **2:** Esmeralda 120 gp, **3:** Ruby Pequeno 150 gp, **4:** Safira Pequena 180 gp / **1 xp**
3	*Objeto de Arte:* (**1 slot**): **1:** 40 gp, **2:** 55 gp, **3:** 75 gp, **4:** 130 gp / (**1.** Estatua **2.** Taça. **3.** Pintura **4.** Instrumento) / **1 xp**
4	*Poção de Cura:* **1-2:** 1d6 hp, **3-4:** 2d6 hp / **1 xp**
5	*Equipamento:* (**1 slot**): **1.** Rações (3) **2.** Tochas (2) **3.** Estacas de Ferro (10) **4.** Corda (15 metros).
6	*Armadura Mithral:* **1.** Mithral shield **2-3.** Mithral chainmail **4.** Mithral plate mail / **1 xp**
7	*Arma de Prata:* **1.** Bastarda **2.** Adaga **3.** Longa **4.** Machado **5.** Espadão **6.** Lança / **1 xp**
8	*Armadura ou Arma Mágica:* **1-2:** Armadura, **3-4:** Arma / **1-2:** +1, **3-4:** +2. / **3 xp**
9	Itens Amaldiçoados:
10	Itens Especiais:
11	Pergaminhos:
12	Armadilha e Tesouro:
Armaduras (1d4): 1. Chainmail, **2.** Plate, **3.** Shield, **4.** Leather.	
Armas (1d12): 1. Bastard, **2.** Crossbow, **3.** Dagger, **4.** Greataxe, **5.** Greatsword, **6.** Longbow, **7.** Longsword, **8.** Mace, **9.** Shortbow, **10.** Shortsword, **11.** Spear, **12.** Warhammer.	

Itens Especiais:

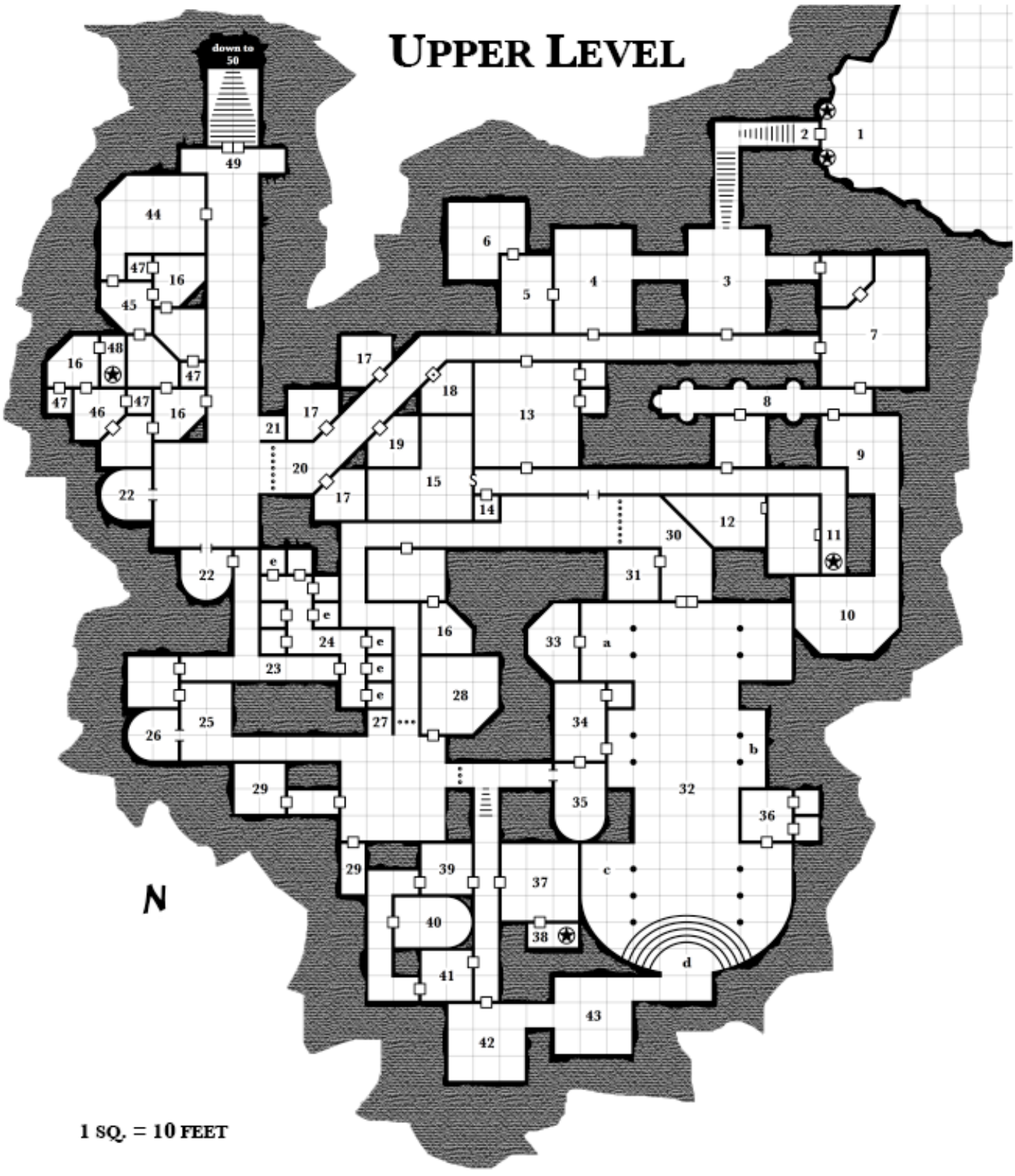
1. **Caduceu.** Cura 1d8 pontos de vida 3 vezes por dia, mas apenas uma vez por pessoa, só pode ser usado por clérigos.
2. **Anel de Flynn:** Ataque de fogo causando 2d4 pontos dano, 3 vezes por dia, só pode ser usado por magos e elfos.
3. **Funda de Finniginn:** Sling +1, causa 1d6 dano em vez de 1d4 ao arremessar pedras.
4. **Bolsa de Skain:** This bag has an interdimensional space inside that can hold up to 10 gear slots.
5. **Arco do Falcão:** shortbow +1, causa 1d6 dano em vez de 1d4 ao disparar
6. **Kumakawa**: +1 leather armor. Once per day, you may choose to automatically pass a Dexterity check to hide.
7. **Escama de Dragão:** +1 shield. Once per day, you can bellow a ferocious roar. All hostile creatures within near range must immediately make a morale check.
8. **A Espada Dos Elfos:** Cimitarra +1. Pode ser empunhada como uma adaga.
9. **Besta de Klee:** Crossbow +1, causa 1d8 dano em vez de 1d6 ao disparar
10. **Adagas do herói goblin**. Adaga +1. Você fala Goblin. Todas as criaturas goblinoides reagem a você com uma atitude amigável.

Armadilhas:

1. **Pedra no teto:** DC 15, 2d8 dano.
2. **Disparo Fogo:** DC 13, 3d10.
3. **Poço.** DC 15, 2d6 queda e 2d6 espinhos.
4. **Dardo Venenoso**, +4 ataque, 1 dano, DC 15 ou 0 pontos de vida.

Pergaminhos/Maldição:

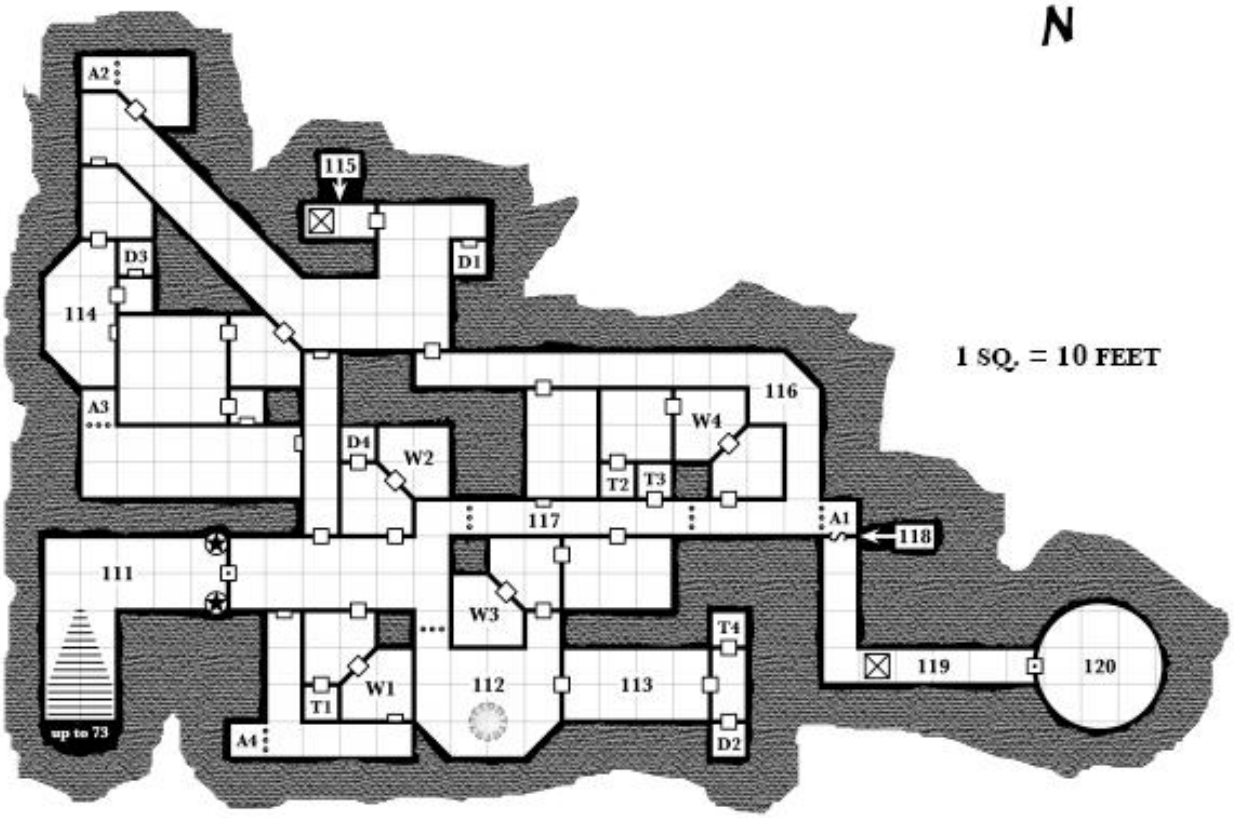
1. *Cure Wounds*/**2d10 damage if you remove this item.**
2. *Light*/**Mounts fear you and will not allow you to ride.**
3. *Smite*/**You take double damage from blunt/bludgeoning**
4. *Zone of Truth*/**Ranged attacks against you have advantage**
5. *Hold Portal*/**natural 1 attack roll against you as a critical hit**
6. *Magic Missile*/**Beneficial spells that target you are hard to cast (DC 15)**
7. *Acid Arrow*/**disadvantage on Dexterity checks**
8. *Knock*/**secret 1-in-6 chance each NPC ally will betray you**
9. *Silence*/**double damage from silvered weapons**
10. *Dispel Magic*/**party cannot add CHA bonuses to reaction checks**

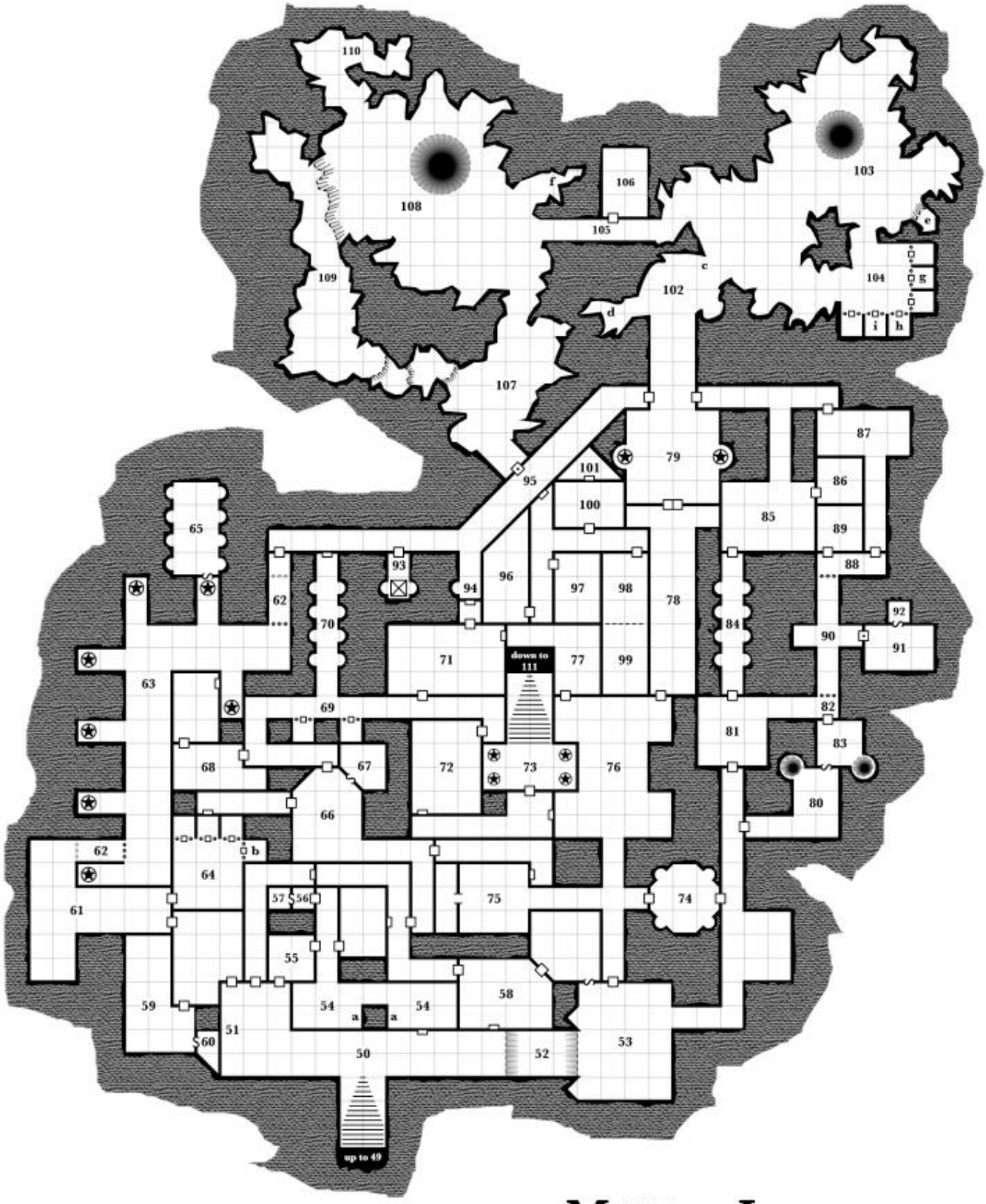


MAP KEY

Door	Archway	Statue	Vertical Shaft
Special Door (see text)	Bars or Portcullis	Pit Trap	Ledge or Slope
One-way Door	Cell Door	Illusory Wall	Stairs
Secret Door	Column	Alcove	Steps to Platform

LOWER LEVEL


N
1 SQ. = 10 FEET
A2
115
D3
D1
114
A3
116
W4
D4
W2
T2
T3
117
A1
118
111
W3
T4
119
120
T1
W1
112
113
up to 73
A4
D2



MIDDLE LEVEL